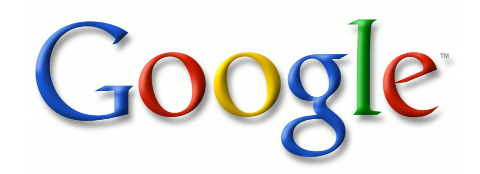
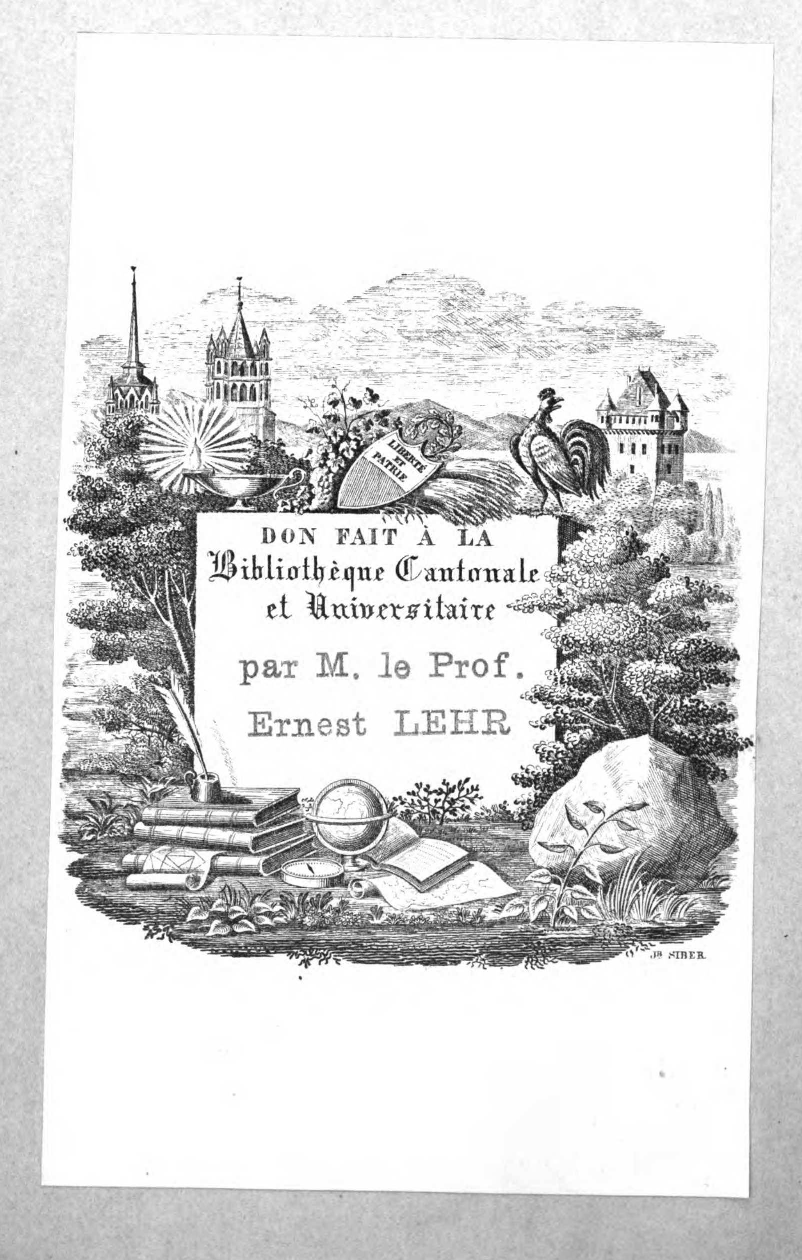







LIBERTÉ
ET
PATRIE
DON FAIT À LA
Bibliothèque Cantonale
et Universitaire
par M. le Prof.
Ernest LEHR
JH SIBER

NOUVELLE

MAGIE BLANCHE

DÉVOILÉE.

TOME Ier.

NOUVELLE

MAGIE BLANCHE DÉVOILÉE,

PHYSIQUE OCCULTE,

ET

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION,

CONTENANT

Tous les Tours nouveaux qui ont été exécutés jusqu'à ce jour sur les Théâtres ou ailleurs, et qui n'ont pas encore été publiés,

ET

Un grand nombre de Tours d'un effet surprenant, d'une exécution facile, et tout-à-fait inconnus du Public et des Professeurs;

OUVRAGE ENTIÈREMENT NOUVEAU,

Et le plus complet qui ait paru sur cette matière,

Par J.-N. PONSIN,

Ancien Professeur de Dessin du Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse,
Et quelquefois quand on l'abuse.

REIMS,

CHEZ A. HUET, RUE DE L'ARBALÈTE, 22;
CHEZ BRISSART-BINET, RUE DU CADRAN-SAINT-PIERRE, 4,
ET CHEZ L'AUTEUR, RUE DE VESLE, 105.

PARIS,

CHEZ ADOLPHE DELAHAYS, RUE VOLTAIRE, 5 ET 6.

1853.

On trouvera singulier, sans doute, qu'un peintre et professeur de dessin se soit avisé de faire un livre sur la prestidigitation; car, j'en conviens, ces deux arts n'ont guère de rapport entre eux, si ce n'est celui de tromper les yeux. Cependant, je ferai observer que je ne suis pas le seul qui ai écrit sur des matières étrangères à ma profession spéciale: l'auteur de la *Magie blanche dévoilée*, dont je vais parler tout-à-l'heure, était secrétaire interprète d'ambassade. Perrault, architecte, a fait les *Contes des fées*, et le menuisier Adam faisait imprimer ses poésies. On pourrait citer beaucoup de ces exemples.

Toutefois, on sera moins surpris de mon entreprise, quand on saura que l'on peut facilement s'initier dans l'art amusant dont il va être question, sans s'en occuper beaucoup : il suffit d'en connaître les secrets et d'avoir un peu d'adresse dans les mains ; cela ne nécessite aucune étude sérieuse.

Je n'ai jamais eu un goût décidé pour les tours; le hasard seul m'a mis à portée d'en connaître un petit nombre d'abord, et ce qui a éveillé en moi l'envie d'en connaître davantage, c'est que je remarquai le plaisir que je faisais dans une réunion d'amis, quand j'exécutais devant eux quelques-unes de ces récréations. Enfin, sans me distraire de mes occupations habituelles, je parvins peu à peu à connaître toute la théorie et la pratique de cet art récréatif, connu généralement sous la dénomination de physique amusante, auquel convenait plutôt le titre d'escamotage dont on l'a dépouillé, mais qui a été remplacé depuis peu par celui de prestidigitation, qui lui convient mieux encore.

Le lecteur voudra bien me pardonner de lui avoir présenté, pour introduction, une espèce de profession de foi, que je n'ai faite, je lui avoue, que pour ma satisfaction personnelle.

AVANT-PROPOS.

Il y a déjà plus de soixante ans, qu'un homme d'esprit et de savoir composa, sur un défi qui lui fut donné par un professeur célèbre (Pinetti), à la suite d'une vive altercation, un ouvrage intitulé : *La Magie blanche dévoilée*, ou *Explication des tours surprenants qui font, depuis peu, l'admiration de la capitale et de la province.* Cet ouvrage fut imprimé en un volume in-8°, et bientôt suivi de quatre autres volumes sous d'autres titres. Cette œuvre eut un succès immense, et mérita à M. Decremps, son auteur, une place fort honorable parmi les hommes de lettres. (Voyez le *Dictionnaire historique* de Ménard et de Senne.)

J'ai connu particulièrement M. Decremps. J'étais bien jeune alors, et lui, déjà d'un âge mûr. A l'époque où il écrivait sa *Magie blanche*, il n'était que licencié en droit ; mais il fut depuis attaché à l'ambassade de

France près la cour d'Angleterre, en qualité de secrétaire interprète. Il était non-seulement remarquable par son érudition, mais plein d'aménité et de délicatesse, réunissant enfin toutes les qualités qui font le parfait honnête homme. Le lecteur voudra bien me pardonner cette digression sur M. Decremps; mais je n'ai pu résister au plaisir de rendre hommage à sa mémoire.

M. Decremps était très-curieux de tours d'adresse et de physique amusante. Il assistait souvent aux séances du fameux Pinetti, qui faisait alors courir la cour et la ville, et comme il était doué d'un esprit pénétrant et d'une conception facile, il trouvait aisément, mais à sa manière, un moyen d'expliquer la cause de ces effets extraordinaires qui surprenaient tout le monde.

Malheureusement, il allait chercher bien loin ces causes qui étaient tout près de lui. Ses raisonnements l'ont presque toujours conduit à trouver des moyens que l'on pouvait admettre en théorie, mais nullement en pratique. Il a donc écrit sa *Magie blanche dévoilée* d'après sa propre inspiration, en rendant raison des causes telles qu'il les concevait, mais rarement telles qu'elles étaient.

Il devait en être ainsi, car il y a vingt manières plus ou moins abusives d'expliquer un tour. Le difficile est de trouver la bonne, qui, presque toujours, est fort simple, et, pour cela même, s'éloigne davantage de la pensée. Enfin, quelqu'intelligent que l'on soit, il est

presque impossible de deviner juste, et du jet de la première idée, le vrai moyen d'exécuter un tour.

En général, ceux dont les professeurs sont en possession, ont été imaginés par des hommes d'un esprit ingénieux; je pourrais même dire qu'il a fallu du génie dans l'invention d'une grande partie de ces tours; on s'en apercevra facilement, si on les examine sans prévention et sans avoir égard à leur peu d'importance. Le génie s'applique à tout.

Mais encore ces hommes intelligents ne sont-ils pas arrivés tout d'un coup à créer. Il a fallu bien des fois essayer, méditer, faire, refaire; enfin, ce n'est, le plus souvent, qu'après de laborieuses recherches qu'ils sont parvenus à un résultat satisfaisant.

C'est donc pour n'avoir pas assez consulté les hommes du métier, que M. Decremps s'est fourvoyé dans les moyens qu'il donne dans sa *Magie blanche.*

Le jugement que je viens de porter sur l'œuvre de M. Decremps n'a pas d'autre but que de prémunir les amateurs qui liraient la *Magie blanche,* contre quelques notions erronées répandues dans cet ouvrage. Je crois avoir contracté l'obligation de les éclairer sans réserve, dans cette partie où je me propose de leur donner des conseils.

Au reste, je justifierai ma critique, en donnant en leur lieu les vrais moyens d'exécuter les tours qui en étaient l'objet. Je suis d'autant plus intéressé à remplir cet engagement, que je ne veux pas que l'on me soupçonne d'être de ces hommes à petites passions,

qui cherchent à déprécier l'ouvrage d'autrui, croyant par là donner plus de mérite au leur.

Mais, après avoir censuré les explications que M. Decremps a données, des tours qui constituent sa *Magie blanche*, je ne dois pas oublier de faire un éloge mérité de la manière dont il a décrit les principes et les moyens qui servent dans l'exécution des tours de cartes. Il a mis toute la clarté et la précision possibles, pour faire comprendre des mouvements de mains qui sont toujours très-difficiles à exprimer par la parole. On trouve ces explications dans le troisième volume de ses œuvres, intitulé *Testament de Jérôme Sharp*. On se sert encore de ces principes aujourd'hui, avec ceux que l'on a découverts depuis.

Quant aux tours composés, aux tours de cartes proprement dits, M. Decremps en donne peu, et encore la plupart sont trop connus pour intéresser beaucoup. Sous ce rapport, la prestidigitation a fait bien des progrès depuis l'époque où il écrivait ses ouvrages. Quoi qu'il en soit, si le temps a beaucoup vieilli la *Magie blanche dévoilée*, on peut dire que le *Testament de J. Sharp* a résisté à ses ravages. Cette partie mérite d'être conservée; elle sera toujours utile aux amateurs de tours.

Les trois autres volumes qui font suite à la *Magie blanche dévoilée* n'offrent plus rien de curieux relativement aux tours; on en trouve çà et là quelques-uns, mais qui, maintenant, sont tout-à-fait sans importance. Cependant, on lira encore ces volumes avec

plaisir, parce qu'ils contiennent une foule de petites historiettes spirituellement écrites, et quelques problèmes qui ont le mérite d'amuser et de piquer la curiosité, même de ceux qui sont le moins amateurs de tours. Tout ce que l'on pourrait reprocher à l'auteur, c'est d'avoir bardé ses ouvrages, d'un bout à l'autre, de citations latines plus ou moins longues; il a un peu trop prouvé que la langue des savants ne lui était pas étrangère.

Il n'existe en France, jusqu'à présent, que trois ouvrages originaux qui traitent de la prestidigitation : ce sont : 1° les *Récréations mathématiques et physiques* d'Ozanam, en quatre volumes in-8°, dont la dernière édition date de l'année 1735; 2° les *Récréations mathématiques et physiques* de Guyot, trois volumes in-8°, et dont la quatrième et dernière édition fut imprimée en 1790; enfin, la *Magie blanche dévoilée*, à laquelle l'auteur a ajouté le *Supplément à la magie blanche*, le *Testament de Jérôme Sharp*, le *Codicile de J. Sharp*, et les *Petites Aventures de J. Sharp*, formant en tout cinq volumes in-8°, dont le dernier a été imprimé en 1789. La véritable édition de ces cinq volumes est excessivement rare; mais on rencontre encore assez communément des exemplaires contrefaits de ces ouvrages, qui sont, comme toutes les contrefaçons, remplis de fautes. Il existe aussi beaucoup de petites brochures, presque toutes sous le titre de *Manuel de physique amusante;* mais toutes ces brochures sont copiées textuellement dans les ouvrages que je viens

de citer, et surtout dans le dernier, qui a traité plus spécialement des tours. L'*Encyclopédie méthodique* s'est emparée de toute l'œuvre de M. Decremps.

Ces trois ouvrages, bien que faits par des hommes qui jouissaient par leur mérite d'une estime distinguée, n'en sont pas moins à peu près tombés dans l'oubli, parce que la lumière s'est étendue; la science a fait d'immenses progrès, partant, les hommes sont devenus plus sérieux, moins crédules, plus appréciateurs, et les effets que l'on regardait, il y a soixante ans, comme des merveilles, ne sont plus maintenant considérés que comme des puérilités.

Il faut cependant convenir que, parmi les tours décrits dans ces anciens traités, il en est plusieurs qui sont encore vus avec plaisir, bien que publiés depuis plus d'un siècle. On ne voit pas avec indifférence, même à présent, le *Sac aux œufs*, la *Boîte aux jetons*, le *Jean des Vignes*, le *Livre changeant*, le *Chapelet de la grand'mère*, etc. L'invention de ces tours est en même temps ingénieuse et naïve, et ce qu'il y a de surprenant surtout, c'est que ces récréations, qui, depuis un grand nombre d'années, ont été cent fois imprimées et réimprimées, sont presque toujours accueillies comme si elles avaient le mérite de la nouveauté. Il ne faut donc pas penser que la publicité donnée aux tours puisse les déprécier, comme on serait porté à le croire.

Mais si les anciens tours dont je viens de parler amusent encore, ils sont loin maintenant de produire un grand effet, d'étonner et de jeter dans l'admiration.

C'est cependant le but que doit se proposer le prestidigitateur, et il a compris que, pour y arriver, il ne devait plus compter sur les anciens tours.

Il a donc fallu, pour remettre la physique amusante en faveur, reconstruire des machines plus ingénieuses, chercher des effets plus séduisants, enfin, sonder, pour ainsi dire, jusque dans le domaine de l'impossible, et arracher à la nature des moyens qu'elle semblait ne pas vouloir nous abandonner. Aussi, à force de travail et de recherches, l'industrie est-elle parvenue à trouver des choses dignes de la génération actuelle. Les personnes qui ont assisté aux séances de M. Robert Houdin pourront témoigner en faveur de ce que je viens d'avancer.

Dans chacun des deux premiers ouvrages que j'ai mentionnés, il y a peu d'articles écrits sur la prestidigitation. Ce qu'en a dit Ozanam est maintenant trop vieilli, je n'en parle pas. Quant à Guyot, on trouve entre autres, dans ses *Récréations physiques,* trois ou quatre tours de cartes bien composés et qu'on verra encore avec plaisir, ainsi qu'un jeu de gobelets qu'il a emprunté d'un Allemand. La méthode employée dans ce jeu est très-ingénieuse; il y a beaucoup d'intelligence dans l'enchaînement des passes.

Le reste de l'ouvrage de Guyot, c'est-à-dire les sept huitièmes, se compose comme celui d'Ozanam, de curiosités puisées dans les mathématiques et la physique expérimentale; il s'est étendu principalement sur l'aimant et l'électricité, et a donné aussi un grand nombre

de problèmes sur l'arithmétique et la géométrie, toutes choses fort intéressantes pour les esprits sérieux.

Pour moi, je diffère beaucoup de mes devanciers, en ce que, loin d'offrir au public des choses aussi savantes, je ne traiterai absolument que de la prestidigitation et de la physique amusante, à laquelle je donnerai dorénavant le titre de *physique occulte*, parce que les moyens doivent en être cachés, et qu'elle n'est, au fond, que de l'escamotage, qualification (comme je l'ai dit) que l'on n'a pas conservée, probablement pour éviter sa synonymie avec certains mots peu flatteurs; délicatesse fort louable, et dont je félicite les innovateurs.

Pour prévenir toute confusion, je diviserai cet ouvrage en plusieurs parties; je réunirai tous les tours de même genre. Les tours de cartes feront la matière de la première partie; les tours de pièces de monnaie et le jeu des gobelets formeront la seconde, et la physique occulte sera l'objet de la troisième. J'entends par physique occulte tous les tours divers avec ou sans instruments, enfin, les tours de théâtre.

Je donnerai, dans le courant de cet ouvrage, quelques explications sur la construction des pièces mécanisées qui servent dans ce genre de physique, mais je me garderai bien d'en donner une description plus minutieuse, par la raison que ce serait un travail inutile et onéreux pour l'acquéreur : onéreux, parce que cela nécessiterait une augmentation de volumes et la confection de quantité de gravures qui rendraient l'ouvrage beaucoup plus cher; inutile, parce que l'on touve toutes

ces pièces à Paris, chez plusieurs ouvriers mécaniciens qui travaillent pour les professeurs, et les font parfaitement par la connaissance qu'ils ont acquise des conditions voulues dans la facture de ces objets. D'ailleurs, quand on fait faire ces instruments soi-même, on en est toujours dupe, bien que l'on s'adresse à des ouvriers qui ont du talent dans leur art; mais ils ne savent pas la destination de ces pièces, et ne se doutent pas de la sévère précision qu'elles exigent dans leurs mouvements; il s'ensuit que les machines offrent toujours des défectuosités qui en rendent l'usage impossible, ou tout au moins difficile.

J'ai senti aussi l'inutilité des petites figures dans les démonstrations relatives aux tours de cartes. J'ai vu que cela met quelquefois plus de confusion que de clarté, en ce que ces positions, bien que dessinées avec exactitude, paraissent souvent en désaccord avec l'explication du texte. Du reste, je tâcherai de mettre dans mes descriptions le plus de lucidité possible, dussé-je être prolixe et prodigue de répétitions. J'espère satisfaire, sous tous les rapports, les amateurs de physique amusante et de prestidigitation.

Cet art, que le préjugé a sans doute trop déprécié, s'ennoblit dans les mains d'un amateur, et devient peut-être le plus attrayant de tous les amusements de société. Quels divertissements trouve-t-on dans une grande assemblée, quand on n'a plus ni faim ni soif? La musique? le jeu? la conversation? Après cela, je ne vois plus rien. La musique? Quand vous avez entendu

chanter ou jouer d'un instrument pendant une heure, vous en avez assez, surtout si le talent du virtuose est médiocre, et, ici, la perfection est rare. Le jeu? C'est toujours le principe du mécontentement et de la morosité. Enfin, la conversation finit le plus souvent par fatiguer, surtout quand on veut parler et qu'on n'a rien à dire.

Mais offrez de donner une séance de tours d'adresse, et vous verrez avec quelle joie votre proposition sera accueillie. Ensuite, occupez l'attention des spectateurs pendant deux ou trois heures, et il arrivera que, loin de se lasser de vous voir opérer, ils vous presseront de continuer, et le plaisir qu'ils éprouveront ne se refroidira pas. Il m'est arrivé plusieurs fois de donner une soirée à une assemblée d'amis, et de les conduire jusque fort avant dans la nuit sans qu'ils s'en fussent aperçus, et souvent, qu'après quatre ou cinq heures de séance, on me réclamait encore quelques tours. Cela me rappelle une espèce de miracle que j'ai opéré dans une réunion de famille, à propos d'une noce : c'est d'avoir fait abandonner la danse par toutes les dames et les jeunes filles qui sont accourues pour me voir faire des tours, et cela, au grand désappointement des ménétriers.

INTRODUCTION.

La magie blanche, qui comprend ensemble la physique occulte et la prestidigitation, consiste à paraître faire des choses qui sont, en réalité, impossibles et contraires aux lois immuables de la nature. Elle égare l'esprit en trompant les sens, principalement la vue et l'ouïe. Ses ressources sont nombreuses; elle les trouve dans les sciences et les arts; elle les met tous à contribution et en fait ses complices. La ruse, le mensonge, l'artifice et la supercherie sont ses auxiliaires; ses paroles, ses mouvements, sont autant de déceptions.

Mais rassurez-vous, lecteur, ces vices de la magie blanche tournent toujours à l'avantage de ceux qu'ils trompent. Ses ruses sont innocentes, ses mensonges obligeants, et ses artifices ne portent jamais de dommages.

N'en pourrait-on pas dire autant de la peinture, qui

n'est qu'un mensonge constant? et en est-elle moins attrayante?

Mais d'où nous vient donc la magie blanche? quelle en est l'origine?

Delisle a dit: « Dans la nature, tout est surnaturel. » Cette assertion n'est qu'une fiction poétique; mais le prosaïque bon sens, qui ne ment jamais, dit: « Dans la nature, rien n'est surnaturel. » Et si cette vérité eût été connue de tout temps, jamais on n'aurait pensé à faire des tours.

L'homme, toujours avide de merveilleux, a volontiers accueilli ceux qui lui offraient des spectacles selon son goût, soit pour l'étonner, soit pour le tromper; et d'un accord monstrueux, la fourberie, d'un côté, et la crédulité, de l'autre, est née cette science chimérique, absurde, à laquelle on a donné le nom de magie, de sorcellerie, et que l'ignorance et la superstition ont proclamée science diabolique et infernale.

En proportion des progrès de la lumière chez les hommes, la foi en la magie s'est altérée, le doute est venu, et enfin l'incrédulité. La raison ayant fait justice de cette déplorable erreur, l'édifice diabolique est tombé en ruine.

Mais l'amour du merveilleux s'est toujours conservé un domicile dans le cœur de l'homme. On ne croit plus en la puissance des démons ni de ses suppôts, mais on est toujours curieux de tout ce qui simule le prodige; de là, enfin, cet art qui fait le sujet de notre traité et auquel on a donné le nom de magie blanche.

Comme je l'ai dit, de cette espèce de magie les maléfices ne sont point à craindre; si elle est fondée sur l'imposture, elle ne nuit jamais, elle a le don de plaire en amusant toujours. Du reste, on ne l'accepte que pour ce qu'elle vaut, et on sait d'avance que les prestiges dont elle nous éblouit ont une cause qui, pour être cachée, n'en est pas moins simple et naturelle.

Nous disons que cet art, dont nous allons nous occuper, considéré dans son ensemble, a pris le nom de magie blanche. Chacun de ces actes se nomme tour. A ceux de ces tours qui ne s'exécutent qu'au moyen de la dextérité, nous attacherons spécialement le nom de prestidigitation, qui me paraît le plus propre à ce genre de récréation. En effet, si on traduit ce mot, on trouvera qu'il est synonyme d'agilité des doigts; donc il convient plus que tout autre aux tours qui ne sont que le produit de l'adresse des mains.

Aussi, je distinguerai la prestidigitation de la physique occulte, en ce que, dans cette dernière, je n'admettrai que les tours que l'on n'exécute qu'à l'aide de pièces ingénieusement mécanisées, ou au moyen de combinaisons secrètes imaginées pour tromper les sens et l'esprit.

La physique occulte est facile à exécuter en général; les instruments font eux-mêmes l'opération. Cependant elle présente des effets frappants et inconcevables, parce que le moteur qui agit est occulte ou soigneusement déguisé et ignoré des spectateurs.

La prestidigitation est plus difficile dans son exécu-



tion; elle demande une étude pratique persévérante; mais aussi elle a des avantages que la physique occulte ne présente pas toujours. Vous pouvez récréer, des heures entières, une assemblée d'amis sans le secours d'aucune pièce mécanique. On trouve partout des cartes, des mouchoirs, des pièces de monnaie, des bagues, etc. Voulez-vous jouer des gobelets? des timbales, des tasses à café, des pots à confiture vous en serviront, et des bouchons coupés vous tiendront lieu de muscades. Les spectateurs, voyant que vous n'avez aucun objet qui puisse vous aider dans vos exercices, vous admirent davantage; aussi voit-on les tours de simple adresse plus prisés que ceux que l'on exécute avec des instruments.

Dans la physique occulte prise séparément, on peut encore établir deux catégories distinctes: l'une, que l'on peut exécuter dans un salon, l'autre, que l'on ne peut pratiquer qu'au théâtre, parce que les compères sont indispensables, et cependant toujours invisibles aux yeux des assistants. Les tours de théâtre nécessitent encore des trappes, des tirages et d'autres préparations qui donnent au physicien un immense avantage et la facilité de produire des effets qui semblent miraculeux.

Je ne veux pas dire cependant qu'au théâtre on n'exécute que cette espèce de tours; on en présente aussi de ceux que l'on peut faire partout; mais, dans tous les cas, il offre beaucoup de ressources et de facilité.

Au salon, le physicien se suffit toujours à lui-même; tout ce qu'il fait est le résultat de l'adresse, soit de l'esprit, soit des doigts. S'il se sert de pièces mécanisées, comme il est très-près et souvent environné des spectateurs, il lui faut plus d'habileté pour cacher les moyens.

D'après ce que je viens de dire, on voit que les tours de salon nécessitent plus de talent que les tours de théâtre, et doivent être préférés sous tous les rapports.

AVIS PRÉLIMINAIRES.

PRINCIPES GÉNÉRAUX.

Pour exécuter les tours dans toute la perfection dont ils sont susceptibles, il faut d'abord se bien pénétrer des conseils que je vais exposer. Il importe peu que ces conseils précèdent la description des tours, parce que je suppose que l'on y reviendra selon le besoin.

Quand vous voudrez donner une séance, et que vous aurez fait choix des tours dont vous voudrez la composer, classez ces tours dans un ordre tel que l'un fasse valoir l'autre; que celui qui précède n'embarrasse pas celui qui doit suivre; que la fin de l'un n'amène aucune entrave au commencement de l'autre. Terminez toujours chaque section de votre séance par un tour brillant.

Disposez bien soigneusement tout ce qui a rapport à votre séance, ne négligez pas les moindres détails

dans les préparations, car si vous êtes obligé de chercher et si vous témoignez de l'embarras, c'est toujours d'un mauvais effet.

Rejetez les tours dont les moyens ne sont pas assez voilés : il faut constamment vous précautionner contre les soupçons et ne vous laisser jamais deviner. Dites-vous à vous-même ce que me disait un jour un célèbre prestidigitateur : *Ce ne sont pas des tours que je veux faire, ce sont des miracles.*

Il faut enfermer les spectateurs dans un cercle de surprise tellement serré, qu'ils ne puissent trouver d'issue pour en sortir, et mettre leur raison dans l'impossibilité de se rendre compte des causes qui produisent les effets qui les étonnent. Avec de l'intelligence et du tact, on y parvient. Je donnerai quelques instructions à ce sujet.

Dans l'exécution des tours, ne négligez pas les feintes; elles en sont l'âme; mais il faut les faire à propos, et surtout bien naturellement. Il ne faudrait cependant pas trop les multiplier, car les spectateurs pourraient les remarquer et concevoir des soupçons. Dans l'explication des tours, je donnerai quelques exemples relativement à ces feintes.

Quand vous étudierez les tours, ne perdez jamais de vue que tous vos mouvements doivent être vrais et naturels, dans l'escamotage comme dans les feintes. Si, par exemple, vous voulez escamoter une pièce de monnaie, une muscade, etc., en feignant de mettre un de ces objets dans la main, que vos doigts fassent

absolument le même mouvement que si vous le mettiez réellement; il en est de même pour tout. On verra par la suite qu'il est aussi des cas où il faut feindre de feindre: cela s'expliquera.

Il ne suffit pas de savoir et de pouvoir exécuter les tours : le grand art est de saisir avec intelligence toutes les circonstances qui aident à les faire paraître merveilleux et incompréhensibles : un mot, un geste, quand ils sont bien placés, sont souvent de puissants auxiliaires. Mais souvenez-vous aussi qu'un mot, un geste, dit ou fait mal à propos, peuvent détruire complètement l'effet d'un tour. Aussi, ne négligez pas le conseil suivant :

Ne hasardez jamais de faire un tour sans l'avoir préalablement beaucoup travaillé. Faites comme ces acteurs de talent qui ont l'amour et le sentiment de leur art : quand ils ont un nouveau rôle à étudier, ils le savent très-bien par cœur au bout de quatre ou cinq jours, quant aux paroles; mais cela n'est rien pour eux : il faut qu'ils se pénètrent à fond du caractère du personnage qu'ils ont à représenter, que chaque mot du rôle ait une nuance, une inflexion de voix particulière. Ils visent à atteindre le vrai et le naturel; mais, pour arriver là, il faut des mois de travail.

Dans vos séances, soyez sobre en paroles : ne dites que ce qu'il convient pour faire valoir les tours ou pour égayer l'assemblée, mais saisissez-vous adroitement de l'à-propos. Que les plaisanteries que vous débiterez soient toujours facétieuses, mais de bon goût.

Evitez avec soin dans vos discours tout ce qui sent la trivialité. Faites (si vous êtes en fonds) une large dépense d'esprit et de gaîté; car, je l'ai déjà dit, il est nécessaire d'entretenir la bonne humeur de l'assemblée.

Je viens de recommander de ne pas trop parler; cet avis est contraire au sentiment de quantité de personnes, qui pensent que, dans ce genre d'amusement, il est nécessaire de beaucoup babiller dans l'intérêt des tours. On s'abuse: un prestidigitateur ne doit se confier qu'en son adresse. Chercher à détourner l'attention des spectateurs pour qu'ils ne voient pas les moyens que l'on emploie, est le fait d'un maladroit. Les tours doivent être franchement exécutés et avec assez d'intelligence pour mettre en défaut les regards les plus observateurs.

Ayez soin, autant que possible, d'avoir en réserve un moyen pour remédier aux accidents qui peuvent arriver dans l'exécution d'un tour, soit que malicieusement on cherche à vous contrarier, ou que des circonstances fortuites vous le fassent manquer. On trouve souvent ce moyen en changeant adroitement la nature du tour, ou en employant une équivoque. Je donnerai aussi à ce sujet quelques instructions dans l'explication des tours, toutes les fois que l'occasion s'en présentera.

Quand vous voudrez faire un tour qui a déjà été vu souvent, tâchez d'y ajouter quelque particularité qui lui donne une apparence de nouveauté, et on le verra encore avec plaisir.

J'ai dit qu'au salon, le physicien doit se suffire à lui-

même; donc il doit rejeter le frauduleux moyen de l'assistance d'un compère. J'entends par compères les personnes officieuses qui seraient d'intelligence avec le faiseur de tours pour tromper la bonne foi des spectateurs. Dans ce cas, ce ne sont plus des tours de physique ou d'adresse que l'on fait, mais bien des mystifications.

Cependant, pour ne pas paraître, plus tard, en contradiction avec moi-même, je dois ici une explication au lecteur.

Je ne réprouve pas sans réserve l'emploi des compères, quand on ne s'en servira que pour mettre en action certain mobile que le physicien ne peut pas faire agir par lui-même et qui est indispensable dans l'exécution d'un tour, comme, par exemple, de tirer un fil selon le besoin, de tourner une manivelle, de passer secrètement un objet dans les mains du prestidigitateur. Le compère, dans ce cas, doit être considéré comme faisant l'office d'un ressort de mécanique, et, le plus souvent, il ne comprend pas lui-même l'effet qu'il aide à produire.

Je tolérerai encore l'usage d'un compère du genre de ceux que je viens de blâmer, quand, dans le courant d'une séance, on voudra faire un tour de cette nature dans l'intention d'égayer les spectateurs. Dans ce cas, la bonne humeur des assistants vous ferait toujours pardonner votre supercherie, si elle était connue. Quand on rit, on est indulgent; mais il ne faut pas abuser de la permission.

PREMIÈRE PARTIE.

DES TOURS DE CARTES.

CHAPITRE PREMIER.

DES MOYENS ET DES PRINCIPES INDISPENSABLES DANS L'EXÉCUTION D'UNE GRANDE PARTIE DES TOURS DE CARTES.

Cette première partie, comme je l'ai annoncé, est consacrée à la description de tous les tours de cartes. Il est nécessaire de s'occuper d'abord des moyens employés pour réussir facilement dans cette branche de la prestidigitation. Voilà la partie la plus ingrate, la plus difficile, mais la plus indispensable de tout cet ouvrage. Ces moyens peuvent se résumer ainsi : 1° faire sauter la coupe des deux mains; 2° faire sauter la coupe d'une seule main; 3° faire filer la carte en se servant des deux mains; 4° filer la carte d'une main; 5° enlever la carte; 6° poser la carte; 7° faire prendre la carte forcément; 8° la carte à l'œil; 9° glisser la

carte; 10° les faux mélanges; 11° couler la carte; 12° renverser le jeu; 13° la carte à vue.

Il y a encore quelques principes que je ne mentionne pas dans cet article, parce qu'ils ne sont que d'une importance secondaire : j'en parlerai quand l'occasion s'en présentera.

J'ai souvent remarqué que des personnes droitières se servaient cependant, de préférence, de la main gauche dans plusieurs actes manuels où on n'emploie habituellement que la main droite. Si quelques-uns de mes lecteurs étaient dans ce cas, il ne faudrait pas qu'ils prissent à la lettre ce que je dirais dans mes démonstrations. Ainsi, quand je recommanderai de se servir de la main droite pour telle ou telle action, si l'on se sent plus à l'aise en faisant le contraire, il ne faudrait pas se faire un scrupule de céder à cette propension instinctive qui porte à vous servir d'une main plutôt que de l'autre. J'ai cru cette observation nécessaire, et je la fais une fois pour toutes.

SECTION I.

Différentes manières de faire sauter la coupe.

FAIRE SAUTER LA COUPE DE DEUX MAINS.

Sauter la coupe, c'est, après avoir séparé le jeu en deux parties avec le petit doigt, faire passer le paquet

inférieur par-dessus, de sorte que le paquet supérieur devienne à son tour le paquet inférieur.

Ce principe sert ordinairement pour ne pas perdre de vue et avoir toujours à sa disposition une ou plusieurs cartes que l'on aura fait prendre et remettre dans le jeu; car la coupe sautée, ces cartes, que les spectateurs croient toujours dans le milieu, sont alors sur le jeu.

Je vais tâcher d'expliquer tout ce qu'il convient de faire pour exécuter ce jeu de main.

Ayant le jeu, je suppose dans la main gauche, aidez-vous de la droite pour l'étaler en éventail afin de faire tirer une carte. La carte prise, séparez le jeu des deux mains à l'endroit où l'on vient de prendre la carte. Faites mettre cette carte sur le paquet de la main gauche. Rapportez sur ce paquet de gauche celui que vous tenez de la main droite, en mettant le petit doigt de la main gauche entre ces deux paquets. L'ouverture formée par l'épaisseur du doigt, étant de votre côté, ne peut se voir; le bout extérieur du jeu, qui est en vue des spectateurs, paraît fermé, et personne ne peut se douter de la séparation.

Avec le pouce de la main droite et les deux doigts du milieu, saisissez les deux bouts du paquet inférieur. Quant au paquet supérieur, il est maintenu avec le petit doigt et l'annulaire de la main gauche. Les deux autres doigts de cette main n'ont rien à faire.

Dans cette disposition, voici le mouvement qu'il faut opérer :

La main droite presse le côté du paquet inférieur dans la fourche formée par la naissance du pouce et de l'index de la main gauche. Ce point d'appui doit rester fixe, sans bouger.

En même temps que la main droite appuie ce côté du paquet sur le point susdit, elle fait lever l'autre côté du même paquet, ce qui produit un mouvement de charnière, et au même moment, le petit doigt et l'annulaire, qui soutiennent le paquet supérieur, tirent en arrière ce paquet, ce qui s'accomplit en faisant un mouvement de la main comme si on voulait l'ouvrir. Alors l'impulsion donnée à ce paquet lui fait faire aussi un mouvement semblable à celui que fait la partie de gauche d'un livre que l'on ouvre. Lorsque le côté du paquet dirigé par la main droite est assez relevé pour se trouver au-dessus du paquet dirigé par l'autre main, on verra, si on l'examine, qu'ils forment ensemble un angle droit. Dans ce moment, on ferme la main gauche : le paquet qu'elle tenait tombe à plat dans cette même main, la main droite lâche le sien sur l'autre, et les doigts de la main gauche se dégagent pour venir se replacer sur le jeu, qui se trouve alors dans sa position ordinaire. On comprend que les deux paquets ont changé de situation, que celui qui était d'abord dessous est venu dessus, ce qui est le but où l'on tendait.

Je n'ai pas besoin de dire que l'ensemble de tous ces détails doit être exécuté en un clin-d'œil ; mais, quand on aura saisi cette manipulation, on verra combien il est facile de devenir habile avec un peu de pratique.

Observations.—Ne faites jamais sauter la coupe immédiatement après avoir fait remettre la carte prise dans le jeu, parce que, en ce moment, les regards des assistants sont attachés sur vos mains, et telle légèreté que l'on puisse mettre à faire sauter la coupe, on ne peut pas éviter un petit soubresaut qui, s'il était aperçu, ferait conjecturer que, par un coup de main, vous avez déplacé la carte pour vous en rendre maître. Profitez, pour faire sauter la coupe, de l'instant où vous jugez que l'attention vient de cesser de vous poursuivre, et aussitôt que la coupe sera sautée, faites, sans affectation, un faux mélange (voyez l'article) pour donner à croire aux spectateurs que la carte en question est confondue avec les autres, et qu'elle ne peut plus être à votre disposition.

Quand vous la faites sauter, et que, par prévoyance, vous voulez mettre en défaut quelques regards obstinés, placez-vous de façon à ce que le dos de la main qui tient le jeu soit tourné du côté des spectateurs. Dans cette position, le mouvement des mains est bien moins apparent que dans la position opposée, c'est-à-dire quand vous montrez le dos de l'autre main aux assistants. Cette remarque est importante.

Lorsqu'on voudra que la carte tirée soit sous le jeu au lieu d'être dessus, après avoir fait sauter la coupe, il suffira de mettre le petit doigt sous cette carte au lieu de le mettre dessus.

SECTION II.

Faire sauter la coupe d'une seule main.

Je dois prévenir ici que cette manière de faire sauter la coupe est rarement utile, parce qu'il est impossible, quelqu'habile qu'on soit, d'éviter un mouvement très apparent. On ne se sert de ce moyen que pour faire preuve d'agilité; mais il doit être rejeté quand on veut faire sérieusement des tours de cartes.

Je sais que souvent on persuade les personnes qui ne sont point initiées dans les tours, que l'on fait invisiblement sauter la coupe d'une seule main. Il y a plusieurs moyens de simuler cette coupe; un, entre autres, est de prendre deux cartes que l'on applique bien carrément l'une sur l'autre, et les tenant de deux doigts par les deux bouts, on les montre aux spectateurs comme s'il n'y en avait qu'une. On les pose sur le jeu, que l'on fait un peu craquer avec le pouce en étendant le bras, ensuite on montre la carte de dessus, qui n'est plus celle qu'on a fait voir. Le spectateur, qui ignore la supercherie, croit de bonne foi que l'on a fait sauter la coupe d'une main, et l'erreur s'accrédite.

Decremps dit qu'il faut s'exercer à faire sauter la coupe d'une main jusqu'à ce qu'on soit parvenu à la faire sauter vingt fois par minute. Je dis que, quand on pourrait le faire cent fois, ce moyen serait encore à re-

jeter, car il conserverait, malgré tout, le défaut que je viens de citer.

Il est cependant, j'en conviens, quelques rares circonstances où l'on peut se servir utilement de cette coupe : je ne laisserai pas passer l'occasion d'en parler.

Je pourrais donner six ou sept manières de faire sauter la coupe d'une main, mais ces descriptions deviendraient d'autant plus ennuyeuses, qu'elles ne seraient d'aucune utilité pour les tours. Je vais seulement en décrire deux ou trois, qui m'ont semblé les meilleures.

Je vais commencer par celle qui est la plus connue.

Mettez le jeu dans la main qui vous conviendra le mieux, et placez-le de manière que le pouce dépasse sa largeur. Avec le bout de ce pouce, ouvrez le jeu en appuyant la partie que vous détachez sur l'intérieur de la main, et en même temps faites passer sous le jeu (qu'il faut toujours tenir ouvert avec le pouce) le petit doigt et l'index. Les deux doigts du milieu ne bougent pas. Avec cet index et ce petit doigt, poussez la partie inférieure, qui doit s'enlever en étendant la main, sans changer les doigts de position. Dans cet état, le bout du pouce soutient toujours la partie du jeu qu'il avait ouverte. L'autre partie du jeu est maintenue, d'une part, par l'index et le petit doigt, du côté des figures, et de l'autre part par les deux doigts du milieu qui sont sur le dos du paquet. Dans cette situation, laissez tomber dans la main le paquet que soutient le pouce en même temps que vous ramenez le paquet maintenu par les doigts, pour le faire tomber sur le premier pa-

quet que le pouce vient d'abandonner. On dégage vivement l'index et le petit doigt, qui viennent se placer sur le jeu où étaient déjà les deux autres doigts.

Je dois vous avertir que, quand vous auriez les mains aussi longues que celles qu'avait Polyphême, vous les trouverez toujours trop courtes quand vous commencerez l'étude de ce principe. La difficulté vient de ce qu'on ne place pas convenablement d'abord le jeu dans la main, mais le tact vous mettra au fait.

SECTION III.

Deuxième manière de faire sauter la coupe d'une main.

Prenez le jeu avec l'index et le pouce par les deux côtés du bout supérieur, en le tenant verticalement, les figures en devant. Les trois autres doigts restent derrière le jeu. Puis, avec le petit doigt, séparez, par le bout inférieur, le jeu en deux parties; la partie de derrière est alors maintenue par le petit doigt et les deux doigts du milieu. Dans cette situation, faites passer le grand doigt, qui était resté derrière avec l'autre, dans la séparation du jeu formée par le petit doigt. Ce grand doigt se trouve alors avec le petit, et l'annulaire seul est resté derrière. Ensuite, relevez un peu le paquet de devant pour que l'index ne soit pas arrêté par le coin du paquet de derrière. On se souvient que le paquet de devant est tou-

jours tenu par le pouce et l'index. Après, tâchez de faire passer le paquet de devant derrière l'autre. Pour obtenir ce résultat, il faut étendre tout-à-fait les doigts qui tiennent le paquet de derrière; enfin, vous rassemblez les deux paquets en dégageant les doigts qui se trouvaient entre eux.

On concevra, en étudiant ce principe, que l'extension des doigts qui tenaient le paquet de derrière étant opérée, on n'a plus qu'à fermer la main et à dégager ses doigts pour que le paquet de derrière se trouve par-devant.

Cette manière de faire sauter la coupe d'une main est un peu plus difficile que la précédente, mais elle n'est pas connue. Elle est assez avantageuse en ce que, comme on peut l'exécuter en posant le jeu sur la table, le mouvement que le bras et la main font pour y arriver, dissimule beaucoup celui qui se produit en faisant sauter la coupe, ce qui serait moins praticable avec le premier moyen.

SECTION IV.

Troisième manière de faire sauter la coupe d'une main.

Cette manière de faire sauter la coupe d'une main est, sans contredit, la meilleure et la plus utile de toutes, aussi est-ce celle que j'ai adoptée de préférence.

Elle est la plus utile, parce qu'en l'exécutant, on

connaît toujours la carte de dessous, qui vient frapper les yeux dans son évolution, ce qui est un grand avantage, comme on le verra.

Elle est encore la meilleure, parce que le mouvement que l'on fait en l'opérant est tel que, bien qu'il soit très-apparent, il est pris par les spectateurs pour une manière de mêler les cartes d'une main, ce qui prévient les soupçons. Cette manière a aussi l'avantage d'être généralement ignorée.

Le jeu étant dans la main comme dans la première méthode, au lieu du petit doigt pour le séparer, servez-vous de l'annulaire. Le paquet supérieur étant maintenu par ce doigt qui est en dessous et les trois autres doigts qui sont par-dessus, étendez la main pour le renverser et l'enlever. Dans cette position, ce paquet se présente à la vue les figures en dessus, l'annulaire couché en travers et les trois autres doigts par-dessous; mais voici le mouvement le plus difficile qu'il faut effectuer.

En même temps que vous allez faire fléchir le paquet supérieur avec le grand et le petit doigt, pour le rapprocher du paquet resté dans la main, il faut renverser fortement le pouce en arrière, pour abaisser le plus possible le coin de ce paquet inférieur, qui se trouve pincé entre la naissance du pouce et le côté du métacarpe qui fait suite à l'index.

Ce mouvement de pression imprimé au coin du paquet fait lever le coin qui est diagonalement opposé à celui que fait baisser le pouce, et donne la facilité de

glisser le paquet conduit et poussé par le grand et le petit doigt sous le paquet dirigé par le pouce. L'annulaire n'a fait que se prêter à l'action du grand et du petit doigt. L'index est resté constamment étendu sans participer au travail des autres doigts. Pour achever l'entière réunion des deux paquets, il ne reste plus qu'à dégager le grand et le petit doigt qui se trouvent entre les paquets et l'annulaire qui est sous le jeu. Ces trois doigts reviennent se placer sur le jeu, dans la position naturelle qu'ils doivent avoir pour le tenir.

SECTION V.

Faire filer la carte. — Premier moyen.

Je recommande de s'attacher sérieusement à ce principe. C'est par lui que l'on peut produire les effets les plus surprenants et les plus magiques. Je vais enseigner deux manières de filer la carte qui ont chacune leur propriété particulière.

Le jeu étant dans la main que je suppose être la gauche, et la carte que l'on veut changer dans la main droite, tenez cette carte entre l'index et le grand doigt; poussez avec le pouce de la main gauche la carte qui est la première du jeu, en-dessus, afin de la faire déborder du côté de l'autre main de près de moitié de sa largeur. Maintenez le jeu avec le pouce et l'index, en écartant les trois autres doigts assez loin de l'index pour

laisser un grand espace. Dans cette disposition, approchez les deux mains l'une de l'autre : la carte à changer va naturellement se placer dans l'espace laissé entre l'index qui soutient le jeu et les autres doigts, et la carte qui est sur le jeu se trouve en même temps entre l'index et le pouce de la main droite, qui s'en emparent; vous n'avez plus qu'à éloigner un peu les mains l'une de l'autre et à dégager l'index de la main gauche pour le placer sous le jeu auquel se joint la carte que l'on vient de changer.

Pour profiter de ce principe, il faut l'exécuter avec la promptitude d'un ressort qui s'échappe, sans cependant paraître faire aucun mouvement brusque; avec un peu d'exercice, on y parvient aisément.

Observations. — Quand on aura acquis toute la célérité voulue pour l'exécution de ce principe, et qu'on voudra le mettre en pratique dans une séance, pour s'en servir avec succès, il y a des mesures à prendre et des temps à saisir. Si, par exemple, la carte que l'on veut changer doit être placée sur la table qui vous sert dans vos exercices, il faut se mettre en face des assistants, la table derrière soi; et, profitant d'un brusque demi-tour que l'on est obligé de faire pour aller poser la carte sur la table, on la fait filer. Dans ce cas, c'est la main qui tient la carte qui doit faire le mouvement, celle qui tient le jeu doit rester immobile.

Si la nature du tour n'exige pas que l'on mette la carte sur la table, il faut approcher beaucoup les deux mains, mais naturellement, sans affectation; et en face

des spectateurs, on file résolûment la carte, en faisant de la main qui tient le jeu un geste indicatif, et en disant, par exemple : « C'est vous, Madame, qui avez tiré la carte ? » ou : « Monsieur, souvenez-vous de votre carte. » Ce mouvement du bras empêche d'apercevoir celui que l'on fait pour opérer le changement de la carte. Alors c'est la main qui tient la carte qui doit rester immobile. Cette remarque est importante, car si cette main, qui doit rester fixe, faisait le mouvement, quelle que soit l'agilité qu'on mette à faire filer la carte, l'action serait aperçue, et il y aurait un semblant de gaucherie que l'on ne pourrait éviter.

On voit que l'emploi de ce principe est de paraître métamorphoser une carte en d'autres cartes, ce qui est nécessaire dans beaucoup de cas.

SECTION VI.

Faire filer la carte. — Deuxième moyen.

Dans la première manière, on met sous le jeu la carte qu'on veut changer, en prenant celle de dessus; dans la seconde, on prend aussi celle de dessus, mais on laisse à sa place la carte que l'on veut changer.

Pour exécuter cette manière de filer la carte, il faut, comme dans la première méthode, pousser celle de dessus le jeu pour la faire un peu déborder, afin que le pouce et l'index de l'autre main puissent s'en saisir au

moment où l'on posera à sa place celle que l'on veut changer. En même temps que l'on met cette dernière sur le jeu, on attire un peu celle qui suit avec l'index, pour avoir la facilité de l'enlever en la glissant avec légèreté et vivacité.

Ce mouvement n'est pas difficile à exécuter, parce que le rapprochement des deux mains n'est point intempestif, et que, rapide comme l'éclair, il passe inaperçu, et cela d'autant qu'il paraît naturel à cause de l'agitation obligée du bras, pour aller porter la carte sur la table.

S'il n'y avait pas de nécessité de poser cette carte sur la table, on ferait le geste de frapper son genou avec la carte, comme si ce coup était indispensable pour la métamorphoser; car il ne faut pas arrêter brusquement le mouvement de la main après avoir filé la carte.

Dans cette méthode de filer la carte, les deux mains s'éloignent l'une de l'autre en faisant le mouvement pour la changer.

SECTION VII.

Filer la carte d'une main.

On tient le jeu dans la main étendue; on repousse avec le bout du pouce la première carte, jusqu'à ce que le côté extérieur de cette carte soit presque au niveau

du bout des doigts qui doivent la supporter. La deuxième carte se trouve alors à découvert, et le pouce, en revenant, l'entraîne en arrière. Quand cette deuxième carte est tout-à-fait séparée de la première, que leurs côtés ne se touchent plus, le pouce se renverse pour faire lever un peu le côté extérieur de la carte qu'il vient de ramener en arrière.

Le côté intérieur de la première carte soutenue par le bout des doigts se trouve alors tout près de l'ouverture que lui présente la deuxième carte, au moyen de la pression du pouce; on n'a donc plus qu'à pousser avec le bout des doigts cette première carte, pour la faire couler dans l'ouverture. Ainsi, cette carte, que l'on croit toujours dessus, se trouve la seconde sur le jeu. — On dissimule facilement le léger mouvement que l'on fait pour filer la carte d'une main, parce qu'on ne l'exécute qu'en tendant le bras pour inviter à prendre la carte qui est sur le jeu. Il faut avoir soin de mouiller le bout des doigts, et surtout la partie du pouce qui fait fourche avec la racine de l'index.

SECTION VIII.

Les faux mélanges. — Premier moyen.

Le faux mélange est le principe le plus souvent mis en usage : on s'en sert pour faire penser aux spectateurs que l'on n'a aucune carte en vue.

De plusieurs manières de faire le faux mélange, voici la préférable.

On verra, si l'on y fait attention, que les bons joueurs, ceux qui ont l'habitude de manier les cartes, les mêlent en faisant du jeu deux paquets pour entrelacer l'un dans l'autre, ce qu'on recommence plusieurs fois de suite et qu'on exécute en remuant les doigts pour pousser les cartes en dessous, afin de les intercaler dans l'autre paquet. Ensuite, d'un coup de main, en mettant tous les doigts au bout supérieur du jeu et le pouce au bout inférieur, on met toutes les cartes de niveau. Ici elles sont mêlées consciencieusement. Venons au faux mélange.

Faites d'abord comme je viens de l'expliquer. Séparez le jeu en deux parties, tenant l'une dans une main, l'autre dans l'autre main.

Je suppose que le paquet que vous voulez insérer dans l'autre soit dans la main droite. Etalez un peu les cartes qui sont dans la main gauche en les poussant avec le pouce; cette disposition est nécessaire pour que les cartes de la main droite puissent se fourrer facilement entre toutes celles qui sont dans la main gauche. Approchez les deux paquets l'un contre l'autre, faites jouer tous les doigts qui sont sous le paquet de la main droite, pour pousser toutes les cartes afin de les faire entrer et éparpiller dans le paquet de la main gauche; mais faites en sorte que toutes ces cartes, que vous avez entremêlées dans le paquet de la main gauche, dépassent par en haut toutes celles de ce pa-

quet de gauche d'environ un tiers, et observez encore que toutes ces mêmes cartes qui excèdent les autres, doivent être un peu inclinées vers le dos de la main. Ensuite, enveloppez toutes ces cartes saillantes avec tous les doigts et le pouce de la main droite, tournez le poignet en dedans pour relever le bout inférieur de ce paquet que vous tenez entre les doigts, ce qui donne à ce paquet une position horizontale et forme un angle droit avec le paquet de la main gauche. Ce coup de main étant donné, les cartes qui viennent de le subir se trouvent dégagées des autres, et vous les placez vite sur le paquet de la main gauche.

Les cartes ne se sont nullement mêlées et sont exactement restées dans l'ordre qu'elles avaient auparavant. On conçoit qu'il ne faut pas mettre autant de temps pour exécuter tous ces procédés que pour les décrire.

Si on veut, pour compléter ce faux mélange quand il sera terminé comme je viens de le démontrer, on pourra séparer encore le jeu en deux tas, mettre celui de la main droite sous l'autre, et faire jouer les doigts pour agiter les cartes, comme on fait pour les mêler dans le principe ci-dessus, mais, cette fois, il ne faudra pas les déranger tout en les remuant. Quand le paquet sera tout-à-fait sous l'autre, du même temps reprenez avec l'index et le pouce le paquet qui se trouve en ce moment en dessus, remettez-le sous l'autre en le remuant avec les doigts, comme vous avez fait précédemment. Pour reprendre ce paquet comme je viens

de le dire, il faut rapporter l'index dessous et en même temps le pouce dessus.

Il est indispensable de faire deux fois de suite cette manipulation, sans quoi les cartes ne seraient plus dans le même ordre; car, si on ne le faisait qu'une fois, le jeu serait coupé, et les cartes de dessus se trouveraient au milieu, ce qu'on n'a pas l'intention de faire. C'est le deuxième coup qui les fait revenir dessus.

J'ai vu d'habiles prestidigitateurs qui se contentaient de ce dernier procédé, sans employer le premier. Dans le fait, pour les spectateurs qui regardent d'un peu loin, l'effet est le même à leurs yeux; ce mouvement que l'on donne aux cartes fait croire qu'on les mêle.

SECTION IX.

Deuxième manière de faire le faux mélange.

Cette deuxième manière est facile à exécuter; elle sert pour ne pas perdre de vue une carte en même temps que l'on fait croire aux spectateurs qu'on la mêle réellement avec les autres cartes du jeu. Le premier faux mélange est utile quand, pour certains tours, le jeu est arrangé dans un ordre nécessaire. On s'en sert pour prévenir les soupçons que les spectateurs pourraient concevoir sur cet arrangement; on s'en sert aussi dans toute autre occasion.

Pour faire ce deuxième faux mélange, prenez la pre-

mière carte du jeu que je suppose être celle qui a été prise, remise dans le jeu et qu'on a fait venir dessus en faisant sauter la coupe.

Ayant cette carte dans la main droite et le reste du jeu dans la main gauche, jetez, par petits tas, sur cette carte, toutes celles que vous tenez de la main gauche. Cette opération finie, la carte en question se trouve sous le jeu qui vous reste entièrement dans la main droite. Remettez tout ce jeu dans la main gauche. Ensuite prenez de la droite cinq ou six cartes sur le jeu, et dessus et dessous ces cartes, alternativement, mettez toutes les autres et toujours par petits tas, que vous poussez avec le pouce ; mais ayez soin, en finissant, de mettre adroitement la dernière carte sur le jeu, qui est celle avec laquelle vous faites le tour.

Voilà, en fait de faux mélanges, tout ce qu'il est besoin de savoir.

SECTION X.

Enlever la carte. — Premier moyen.

Ce principe est aussi un des plus utiles et des plus usités dans les tours de cartes.

Dans ce premier moyen, qui est le plus généralement adopté par les prestidigitateurs, la carte à enlever doit être sur le jeu. Tenez ce jeu dans la main gauche, et mettez la droite dessus. Le jeu ainsi enfermé

dans vos deux mains, poussez la carte de dessus avec le pouce de la main gauche pour la faire déborder. Par ce moyen, le milieu de la carte pose sur le bout des doigts de la main qui tient le jeu, et de ces doigts on pousse la carte dans la main droite, qui s'en empare en se fermant un peu, comme dans l'état naturel d'une main dans l'inaction ; et pour prévenir tout soupçon, prenez de suite le jeu de cette même main où est la carte, et présentez-le à quelqu'un en invitant à mêler. Dans cette circonstance, la position de la main est naturelle ; les spectateurs n'en voient que le dos, et la carte qui est de votre côté ne peut pas être vue des assistants. Ce mouvement est hardi et prudent en même temps. On peut, de cette manière, enlever plusieurs cartes comme une seule.

Il faudrait bien se garder de suivre le conseil de M. Decremps, qui recommande de tenir la carte la main tendue, entre le petit doigt et le pouce qui reste serré contre les autres doigts.

Cette gauche attitude de la main doit nécessairement faire naître des soupçons.

SECTION XI.

Deuxième moyen d'enlever la carte.

Ce moyen sert quand on veut enlever la carte qui est sous le jeu.

Il faut mettre le petit doigt entre la carte de dessous et le reste du jeu, comme quand on veut faire sauter la coupe. Puis, prenant le jeu de l'autre main avec le pouce et l'index que l'on fourre dans l'ouverture formée par le petit doigt, on l'enlève en le présentant à une personne pour le mêler; mais, en même temps qu'on enlève le jeu, la main dans laquelle la carte est restée s'éloigne de l'autre en laissant tomber le bras de toute sa longueur. Le dos de la main étant naturellement tourné vers les spectateurs, et le dedans contre la cuisse, il est impossible de voir la carte. D'ailleurs, ce temps est si fin et si coulant, que l'on ne peut concevoir aucun soupçon : on pourra s'en convaincre quand on se sera familiarisé avec ce principe.

SECTION XII.

Poser la carte.

On ne se sert de ce principe que quand on a enlevé la carte par la première méthode, parce que, dans la seconde, la carte reste dans la main de laquelle on est le moins adroit.

Ce principe de poser la carte est simple et facile. Ayant la carte, je suppose, dans la main droite, si vous voulez la mettre sur le jeu qui est dans la main gauche, posez-la sans façon en faisant craquer le jeu que l'on serre avec les doigts du milieu par un bout, et avec la

paume de la main de l'autre bout. On comprend qu'en serrant le jeu comme il vient d'être dit, et qu'en levant le poignet pour obliger les cartes de s'en séparer, ce mouvement produit un bruit de craquement assez sensible, que l'on recommence plusieurs fois et vivement, comme par distraction, et comme si l'on cherchait quelque chose dans sa pensée.

Mais la manière la plus commode de poser la carte, c'est de la mettre sur le jeu, que l'on prend en le faisant glisser jusque sur le bord de la table sur laquelle il aura été placé.

SECTION XIII.

Faire prendre la carte, ou la carte forcée.

Voici encore un principe auquel on a souvent recours.

La carte que l'on veut faire prendre doit d'abord être sur le jeu ou dessous.

On fait sauter la coupe pour la faire venir au milieu, et, d'un léger coup de main, on place les deux tas diagonalement l'un à l'autre. Je veux dire que le paquet de dessus doit poser sur le tas de dessous, de sorte que son côté intérieur doit être dans la direction de la diagonale qui serait tirée des deux coins opposés du tas de dessous : ce qui donne à ces deux tas l'apparence d'un éventail à demi ouvert.

Je suppose que vous ayez mis le jeu dans la main droite : en l'ouvrant comme je viens de le dire, le tas de dessus est dans la main gauche. Eparpillez les cartes de ce tas avec tous les doigts de la main gauche et le pouce de la droite, mais ne perdez pas de vue la carte à faire prendre, qui se trouve la première du tas de la main droite, si elle était d'abord sur le jeu, ou la dernière du tas de la main gauche, si elle était sous le jeu avant de faire sauter la coupe. Présentez toutes ces cartes, que vous étalez, à la personne qui doit tirer la carte, en l'invitant à prendre celle qu'elle voudra; mais gardez-vous de mettre tout de suite vis-à-vis d'elle la carte que vous voulez faire tirer forcément. Quand la personne a approché sa main assez près du jeu pour saisir une carte, tournez un peu le poignet droit en donnant un petit coup de pouce sur la carte, assez à propos pour la faire trouver bien en face des doigts qui semblent venir la chercher. La personne à qui vous vous êtes adressé la prend, croyant la tirer au hasard parmi toutes celles que l'on étale devant elle.

On peut aussi forcer la carte en ne tenant le jeu que d'une main. On le présente étalé, mais on a eu soin de donner un peu de saillie à la carte qu'on veut faire tirer, afin qu'elle soit plus en prise que les autres. Il sera bon encore d'appuyer un peu sur le jeu avec le pouce, pour serrer toutes les cartes, excepté celle que l'on veut faire prendre. Il faut aussi, mais sans affectation, diriger le poignet de manière à ce que la carte se

présente naturellement aux doigts de la personne qui doit la tirer.

SECTION XIV.

La carte à l'œil.

Ce principe est d'une grande ressource dans beaucoup de circonstances : c'est par son moyen que l'on peut connaître de suite une carte prise au hasard et remise aussitôt dans le jeu, que l'on peut donner dans le moment à mêler.

Après avoir fait prendre une carte, on la fait remettre dans le jeu, et, en le refermant, on met le petit doigt sous la carte, comme si on voulait faire sauter la coupe. Alors, en présentant le jeu à la personne qui a tiré la carte, pour la faire mêler, on ouvre et referme vivement le jeu, ce qui s'exécute en levant le tas supérieur avec le petit doigt et les autres doigts qui maintiennent le tas par-dessus. Ce mouvement, rapide comme l'éclair, a suffi pour vous faire apercevoir la carte, et comme le dos du jeu est tourné du côté des spectateurs, cette brusque et légère séparation du jeu n'a pu être vue.

SECTION XV.

Faire glisser la carte.

Tenez le jeu par les deux côtés, le dos en dedans de la main. Conséquemment les figures sont devant. On fait voir aux spectateurs la carte qui est sous le jeu, et en baissant la main pour mettre les cartes dans une position horizontale, on fait glisser en arrière, avec les doigts qui sont sous le jeu, celle que l'on vient de montrer. Alors la deuxième carte en dessous se trouve en prise, et avec les doigts du milieu de la main qui est libre, on tire cette carte que les spectateurs croient être celle qu'on vient de leur présenter.

Si on le juge à propos, on pourra mouiller un peu les doigts.

Ce principe sert dans beaucoup de tours de cartes.

SECTION XVI.

Renverser le jeu.

Dans ce principe, il ne s'agit que de faire baiser les cartes.

On entend par là séparer le jeu en deux parties, et réunir ces deux parties de manière que les figures soient tournées l'une vers l'autre.

Par cette disposition, les cartes présentent le dos des deux côtés du jeu.

Quand on aura besoin d'employer ce moyen et qu'on voudra le préparer en un clin-d'œil et sans être aperçu, on mettra le petit doigt dans le jeu pour faire sauter la coupe, mais avec cette différence qu'au lieu de rapporter le paquet inférieur sur le supérieur, on applique les figures de ce paquet sur les figures de l'autre. On comprendra aisément cette opération quand on saura faire sauter la coupe et que l'on essaiera ce principe.

Pour le mettre en pratique, il suffit de placer le jeu sur le bout des doigts, et de fermer la main en faisant du bras un vif mouvement indicatif, comme pour inviter une personne à nommer sa carte. Le mouvement de la main se confond avec celui du bras, ce qui empêche les spectateurs de s'apercevoir que le jeu vient de se retourner naturellement en fermant la main.

SECTION XVII.

Faire couler la carte.

Ce principe sert pour faire changer une carte en une autre, ou en toute autre chose qui serait peinte sur la carte, telle qu'une fleur, un oiseau, etc., et cela sans toucher à la carte et sans la distraire aucunement des regards.

Faites tirer une carte, et conservant, je suppose, le jeu dans la main gauche, partagez-le en deux parties, en tenant par les deux bouts le paquet que vous prenez de la main droite. Faites mettre la carte qu'on a tirée sur celle dont on voit la figure, et qui est la dernière du paquet que vous tenez de la main droite. Cette carte tirée ne doit pas couvrir l'autre entièrement : il faut l'attirer vers le bas assez pour laisser voir environ moitié de la figure de celle qui appartient au paquet. La carte que vous venez de faire descendre est donc saillante par le bas. Appliquez cette saillie le long du côté du paquet que vous tenez de la main gauche. Dans cette position, les deux paquets forment un angle droit. Remarquez que tous les quatre doigts de votre main gauche touchent le dos du paquet que tient votre main droite. Maintenant retenez, avec ces doigts un peu mouillés, la carte sur laquelle ils sont posés, et levez la main droite pour enlever le restant du paquet qui est interposé entre cette carte de derrière, que les doigts de la main gauche retiennent, et celle de devant, qui est appuyée contre le côté du paquet qui est dans la main gauche. En même temps que vous enlevez le paquet, les doigts de la main gauche se ferment pour faire tomber sur le paquet de gauche la carte qu'ils retenaient, avec celle de devant qui est la carte tirée. Ainsi, cette dernière est couverte par celle qui était derrière, et se trouve la deuxième quand on la croit la première sur le paquet.

Comme la dernière carte du paquet de droite, sur

laquelle on avait posé la carte tirée, a toujours été en vue, vous ferez observer qu'ayant constamment resté à sa place, celle qui la suivait est nécessairement sur le tas de gauche. Ce que l'on n'a pas de peine à croire, puisque l'on ne se doute pas que la carte que vous venez de faire couler dessus, la précède.

SECTION XVIII.

La carte à vue.

Les prestidigitateurs qui ignorent ce principe sont embarrassés quand il leur est nécessaire de connaître une carte qui est sous le jeu, car, sachant qu'ils sont observés de près, ils sont obligés de guetter le moment où ils pourront jeter dessus un coup d'œil furtif. Voici le moyen que l'on emploie pour voir sans difficulté la carte qui est sous le jeu.

Tenant le jeu d'une main par un bout, de l'autre on fait fortement courber le bout opposé en appuyant dessus et en laissant échapper les unes après les autres les cartes qui se redressent rapidement par l'effet de leur élasticité naturelle. Par ce mouvement, on a simplement l'air de s'amuser avec le jeu, sans aucune intention; mais en courbant ce jeu vers soi, on a été à portée de voir la carte qui se présente naturellement à vos yeux; et comme le dos des cartes est toujours tourné du côté des spectateurs, et que, dans le cas où

on leverait un peu trop le jeu, les figures seraient aussi exposées à leur vue, ils ne font nullement attention que vous avez pu voir la carte de dessous.

Il faut, du reste, bien vous persuader que moins vous vous cachez, moins le spectateur a de soupçons. J'ai vu un très-habile prestidigitateur qui disposait ses cartes ou tout autre objet qui doit être préparé secrètement, sous les yeux des assistants, tout en causant avec eux et sans qu'ils s'en doutassent le moins du monde. Ce sans-gêne inspire toujours une grande confiance aux spectateurs, qui, d'ailleurs, sont loin de soupçonner une pareille audace.

Ici je termine la description des principes relatifs aux tours de cartes.

Si le lecteur a trouvé quelques incorrections dans les phrases dont je me suis servi pour exprimer ce que je voulais lui faire comprendre, il voudra bien me tenir compte des difficultés qui sont inévitables quand on veut peindre avec des mots, des mouvements de mains et de doigts qui varient à l'infini. Dans des explications de cette nature, tous les moyens sont bons quand ils peuvent aider à rendre intelligible, et lorsque je croirai atteindre à ce but par la prolixité et les redites, je ne me ferai pas un scrupule d'en user au préjudice du style correct dont je ne me pique pas, et qui n'est pas de rigueur dans un ouvrage du genre de celui-ci.

CHAPITRE DEUXIÈME.

EXPLICATION DES TOURS.

Pour me conformer à cette maxime qui dit qu'il faut passer du simple au composé, je vais commencer la description des tours de cartes par les moins importants. Quelques-uns ont les mathématiques pour principe. Il existe beaucoup de récréations de ce genre, on en trouve dans tous les livres. En général, elles amusent, mais n'étonnent pas. Cependant, je crois pouvoir assurer que les tours que je vais présenter peuvent réunir ces deux avantages, parce que je n'ai choisi que ceux dont les effets ont quelque chose de vraiment surprenant, et qui, surtout, n'ont, jusqu'à présent, jamais été publiés, je le crois, dans aucun ouvrage.

Si quelquefois je m'occupe, en passant, de quelques petits tours déjà connus, ce ne sera que pour les offrir avec des perfectionnements qui pourront leur donner le mérite de la nouveauté et les rendre, dans ce sens, plus agréables aux amateurs.

Je distinguerai deux classes de tours de cartes : l'une que j'appellerai tours de table ou de société, parce qu'ils ne sont pas assez saillants pour être admis dans une séance donnée dans un salon, et qu'il ne convient de les faire qu'en petit comité et en compagnie de personnes avec lesquelles on est à table pour se récréer. C'est, ordinairement, après un repas d'assemblée, au dessert, par exemple, que toute espèce d'amusement est accueillie avec plaisir.

Je range dans la seconde classe tous les tours que l'on peut faire dans des séances données devant une assemblée nombreuse et qui ont la prestidigitation pour base. Une grande partie de ces derniers tours peuvent aussi s'exécuter au théâtre.

ARTICLE PREMIER.

DES TOURS DE TABLE OU PETITS TOURS DE SOCIÉTÉ.

SECTION I.

Prier une personne de penser une carte dans le jeu qu'on lui met dans les mains, et lui donner cette carte sans lui avoir fait aucune question. — Plusieurs façons de faire ce tour.

Je prie le lecteur de me suivre, car je suis censé faire le tour moi-même et le mettre en action en

l'expliquant, pour donner une idée de la manière de l'exécuter.

« Madame, voulez-vous prendre la peine de penser une carte dans ce jeu, que vous mêlerez d'abord.

» Mettez, s'il vous plaît, les figures sous vos yeux. A présent, faites glisser les cartes l'une sous l'autre en les poussant avec le pouce et en les comptant mentalement à commencer par la première; n'en dérangez pas l'ordre, je vous prie, et retenez bien le nombre auquel la carte que vous allez penser se trouvera. Maintenant que vous avez pensé une carte, donnez-moi le jeu. Madame, aussitôt que je le tiens entre mes doigts, je connais la carte que vous avez pensée. Il y a plus, c'est que, sans y voir, je vais la placer dans l'endroit du jeu que Monsieur souhaitera.—Désignez, Monsieur, le chiffre auquel vous voulez que la carte se trouve. Je vous prie de remarquer que je n'ai fait à Madame aucune question qui puisse me mettre sur la voie. »

Alors on met les mains sous la table, en tenant le jeu les figures en haut.

Supposons que le spectateur auquel on s'adresse ait demandé la carte au nombre 18. On compte dix-sept cartes secrètement, en les prenant du côté des figures et en les glissant les unes sous les autres pour n'en pas déranger l'ordre. On met ces dix-sept cartes sous le dos du jeu, qui, dans ce moment, se trouve en bas, puisque les figures sont en dessus. Cette opération terminée, on retire les mains de dessous la table, mais

alors on tient le dos du jeu en dessus, et on dit à la dame qui a pensé la carte : « Madame, Monsieur a demandé que la carte se trouve la dix-huitième, et je viens de l'y placer. A présent que le tour est arrangé, et que je ne toucherai plus au jeu, vous pouvez me dire le nombre auquel vous avez arrêté votre carte, car je veux partir de ce nombre pour arriver plus tôt à celui de 18, chiffre demandé. »

Si la dame répond, par exemple, que sa carte était la sixième, on part de là en disant 7, 8, 9, etc., en prenant les cartes sur le jeu. Quand on est arrivé à la dix-huitième, on fait nommer la carte et on la découvre.

Il est important de veiller à ce que la personne qui pense la carte ne dérange pas l'ordre des autres cartes en les feuilletant pour les compter et pour en choisir une; car si elle les plaçait l'une sur l'autre, on ne réussirait pas. Il ne faut pas oublier que l'on doit toujours mettre sous le jeu une carte de moins que le nombre demandé. Conduit de cette manière, ce tour, qui n'est qu'une combinaison mathématique, ne laisse pas que d'être surprenant. Plusieurs circonstances concourent à le rendre tel : d'abord, parce qu'aussitôt que la carte a été pensée, on affirme qu'on la connaît du moment où on a touché le jeu; ensuite, parce que l'on annonce qu'on va la mettre dans le jeu où on le désirera, en feignant de ne se servir que du sens du tact; enfin, parce qu'on ne fait point de question, si ce n'est une seule, qui paraît sans conséquence, puisqu'on ne la

fait que quand la carte est déjà placée au nombre demandé.

Je me suis un peu étendu sur cette première récréation, pour faire sentir que les tours ne doivent pas être exécutés sèchement, qu'il faut toujours les accompagner de quelques observations, de subterfuges même, qui les font mieux apprécier et les rendent plus brillants et plus merveilleux.

Autre manière de faire ce tour.

Comme dans la première manière, faites penser une carte en présentant le jeu les figures en dessus. Recommandez de compter mentalement en partant de la première carte, pour que la personne à qui vous vous adressez sache à quel nombre se trouve celle qu'elle veut penser. Priez-la de se souvenir de ce nombre ainsi que de la carte. N'oubliez pas de l'inviter à ne rien déranger dans l'ordre du jeu, lorsqu'elle le feuillette pour penser sa carte.

Le jeu vous étant rendu, posez-le sur la table le dos en dessus. Avertissez que vous allez écrire un nombre, et que la carte pensée se trouvera à ce nombre écrit. Supposons que vous ayez marqué 20. Calculez en vous-même qu'en partant de 20 pour aller à 32, qui est le nombre des cartes du jeu, il faut 12. A ce chiffre ajoutez un. Prenez sur le jeu treize cartes que vous po-

serez l'une après l'autre en paquet sur la table ; mais n'ayez pas l'air de compter. Prenez ensuite ce qui reste du jeu et mettez-le sur vos treize cartes. Alors annoncez que la carte pensée va se trouver la vingtième dans le jeu comme vous l'avez écrit, en partant du nombre de la carte pensée.

Il faut toujours faire nommer la carte avant de la découvrir.

Nota.— On peut, si on l'aime mieux, charger une autre personne de désigner le nombre où on veut que la carte se trouve.

Encore le même tour exécuté par une autre méthode.

Si je donne plusieurs moyens de faire un tour, c'est pour prévenir le désappointement que l'on éprouverait si on le voyait exécuter d'une manière que l'on ignore.

La différence de ce nouveau moyen avec les précédents est grande, car, ici, on donne la carte pensée au nombre demandé, en prenant les cartes par-dessous le jeu, et sans partir du nombre où était la carte.

Faites penser la carte de même que dans les procédés ci-dessus, et toujours en recommandant de ne pas déranger l'ordre du jeu. Comme vous n'adressez aucune question, vous êtes libre de faire toutes les mani-

pulations que vous voudrez sans qu'on puisse y trouver rien de suspect.

Mettez les mains sous la table, en disant que vous allez chercher la carte pensée.

Commencez par mettre sous le jeu la carte qui est dessus. Ensuite prenez de la main qui n'est pas embarrassée celle qui est alors dessus, et faites glisser sur cette carte toutes celles du jeu, en les mettant l'une sur l'autre jusqu'à la fin. Cela terminé, demandez à quel nombre on veut que la carte se trouve. Si, par exemple, on désigne le chiffre 12, prenez douze cartes sur le jeu sans en déranger l'ordre, et mettez-les dessous. Pour cela, il faut, en les comptant, les glisser avec le pouce l'une sous l'autre. En faisant cette manœuvre, vous dites : « Je vais mettre la carte au nombre que Monsieur a demandé. » Maintenant découvrez vos mains, et dites à la personne qui a pensé la carte : « Madame, la carte que vous avez pensée est la douzième, comme Monsieur l'a désiré. Vous pouvez dire à présent à quel nombre elle était, puisque celui où elle doit se trouver est annoncé. » Supposons qu'on réponde : « La sixième ; » vous reprenez de suite, en disant : « Je ne me souviens pas, Madame, si vous avez pensé la carte en prenant par-dessus ou par-dessous ; au reste, cela n'y fait absolument rien, et je n'ai pas besoin de le savoir. C'est une question oisive que je faisais, et je vais vous montrer que la carte est la douzième. »

On compte en ôtant les cartes par-dessous, du côté

des figures, et celle qu'on a pensé se trouve au nombre demandé.

Une explication est ici nécessaire : ce n'est pas sans dessein que vous demandez à la personne qui a pensé la carte, si elle a compté en prenant dessus ou dessous. En effet, comme il faut mettre de dessus le jeu en dessous, un nombre de cartes pareil à celui où était celle qu'on a pensée, il a fallu un prétexte pour prendre six cartes, puisque celle qui a été retenue se trouvait la sixième, et pour prendre six cartes sur le jeu, on est obligé de les compter et, de plus, de mettre le petit doigt dessous pour faire sauter la coupe ; et comme il ne faut pas qu'on s'aperçoive que vous préparez des cartes, vous êtes forcé de faire cette question : « Est-ce dessus ou dessous, etc. ? » car, en prononçant ces mots, votre pouce étale les cartes pour les compter et les mettre sur le petit doigt. Ce mouvement ne peut pas être suspecté, parce qu'on ne le prend que pour un langage de geste ajouté à la parole.

Vous faites sauter la coupe au moment où vous dites : « C'est une question oisive que je faisais. »

Nota. — On peut désigner soi-même le nombre auquel doit se trouver la carte pensée, en disant : « Je vais mettre la carte que Madame a pensée au nombre 12. »

On doit toujours faire nommer la carte, avant de compter pour la donner au chiffre voulu.

SECTION II.

Quatre paquets étant formés sur la table, les cartes ayant été mêlées préalablement, après avoir donné quelques instructions à la personne qui s'est chargée de composer les tas, deviner de suite le nombre que donnent ensemble les points qui sont sur les cartes de dessous chaque paquet, et sans avoir été présent à la formation desdits paquets, sans s'aider de calcul et sans adresser aucune question.

On ne connaît ce tour qu'en faisant trois paquets seulement. Mais on ne peut deviner le nombre de points des trois cartes qui sont dessous, qu'après avoir compté le reste des cartes et y avoir ajouté une certaine quantité d'unités. Le tour, exécuté de cette manière, n'offre rien de fort surprenant, car on présume bien que la personne qui le fait n'arrive à la connaissance du nombre des points que par les cartes qui restent et qu'elle compte.

Pour rendre ce tour beaucoup plus extraordinaire, j'ai ajouté un paquet de plus; fait ainsi, il devient vraiment incompréhensible.

Si on l'avait déjà vu exécuter de cette dernière manière, ce serait sans doute parce que je l'ai enseigné à plusieurs personnes qui ont pu l'avoir communiqué à d'autres.

Pour démontrer ce tour, il est nécessaire que je rappelle celui des trois paquets.

On prévient la personne qui se charge de faire les tas, que toutes les figures du jeu comptent pour 10 points, les as pour 11, et les autres cartes pour le nombre de points qu'elles portent. Cette valeur est, d'ailleurs, adoptée dans tous les jeux.

On lui recommande ensuite de poser une carte sur la table, en regardant ce que vaut son point, et à partir de ce point, de compter jusqu'à 15, en prenant sur le jeu des cartes que l'on met sur la première. Je suppose que cette première carte placée sur la table vaille 10 points; on prend une autre carte que l'on met sur celle-là, en disant onze; on en met une seconde en comptant douze, et ainsi de suite jusqu'à 15. Arrivé à ce nombre 15, on commence un deuxième tas en faisant de même, et enfin un troisième tas. Cette opération terminée, on en avertit le prestidigitateur. Alors il vient s'emparer des cartes qui restent, et prenant mentalement le chiffre 16, il y ajoute le nombre des cartes qu'il tient. Exemple: je suppose qu'il reste douze cartes; après les avoir comptées en partant de 16 exclusivement, il trouvera 28. Alors il annonce 28 points. On retourne les trois paquets, on compte les points des trois cartes, qui, réunis ensemble, donnent 28.

En suivant la même méthode, au lieu de trois paquets, faites-en quatre; alors le tour devient frappant. En voici la raison: c'est que, dans ce cas, il ne reste jamais que très-peu de cartes. Quand on vous rappelle après avoir fait les quatre paquets, vous arrivez en donnant un coup d'œil sûr le reste, mais sans affec-

tation, et vous voyez facilement combien il y a de cartes. A ce reste, vous ajoutez le nombre 32. Si, par exemple, il y a trois cartes, vous dites de suite : « Comptez les points qui sont sous les quatre paquets, et vous trouverez 35. » S'il arrivait que les cartes qui restent fussent bien égalisées l'une sur l'autre, et que, par cette raison, l'œil ne puisse pas en saisir la quantité, donnez un coup de doigt sur le tas pour les étendre, en disant : « Quel est ce paquet ? » Ayant ainsi séparé les cartes, on peut en voir le nombre, et on termine le tour.

Faites en sorte que l'on ne se doute pas que vous avez besoin de voir ce paquet ; ne perdez pas de vue que c'est en cela que consiste la magie du tour. Ne donnez qu'un coup d'œil imperceptible sur les cartes, dussiez-vous vous tromper, quitte à recommencer, et notez bien qu'il n'est pas difficile de faire croire à la personne qui a fait les tas, que c'est elle qui a commis l'erreur.

SECTION III.

Apprendre un tour à plusieurs personnes qui parviennent de suite à très-bien le faire. Ensuite les empêcher de réussir, ou les faire réussir à volonté, bien qu'éloigné d'elles.

Ce tour, quand il est bien conduit, fait un effet prodigieux ; mais il faut du tact pour saisir à propos les

circonstances qui le rendent aussi surprenant. Avant de proposer le tour, retirez secrètement quatre cartes du jeu : une de chaque espèce, c'est-à-dire, un cœur, un trèfle, un pique et un carreau.

Prenez ces cartes dans les moins apparentes, afin qu'on ne remarque pas qu'il en manque ; par exemple, dans les sept, huit, neuf, etc. Offrez de faire un petit tour de calcul et de l'apprendre à tous les assistants.

Prenez quatre cartes, les premières venues, mais une de chaque genre. Rangez-les de front ; il n'y a pas d'ordre à suivre dans la place de ces quatre cartes ; vous les mettez comme elles se présentent, soit le pique, soit le cœur, etc., c'est indifférent. Ces cartes placées, regardez la dernière, celle qui est à droite. Si c'est, par exemple, un cœur, prenez un cœur dans le jeu et posez-le sur la première, celle qui est à gauche. En mettant cette carte, remarquez celle qui est dessous. Si c'est un pique, dites : « Je couvre un pique, et je mets aussi un pique sur la seconde carte. » Si cette seconde est un carreau : « Je couvre carreau, et je mets carreau sur la troisième carte. » Si enfin cette troisième carte est un trèfle : « Je couvre trèfle, je mets trèfle sur la quatrième. » Cette deuxième rangée finissant par un trèfle, il faut commencer sa troisième par un trèfle, en disant : « Je finis par trèfle, je mets trèfle. » Continuez ainsi jusqu'à la fin, et ne manquez pas, en commençant une nouvelle rangée, de mettre une carte du même genre que celle qui a fini la rangée précédente. Ne manquez pas non plus de mettre tou-

jours sur la carte suivante une carte du même point que celle que vous venez de couvrir.

Quand vous aurez fini de placer les cartes comme il vient d'être expliqué, ramassez-les toutes en commençant par la colonne de droite, prenez-les par le haut, en les faisant couler les unes sous les autres. Mettez-le premier paquet sur la dernière carte de la colonne qui suit. Ramassez de même, et ainsi de suite. Prenez garde que les cartes ne se dérangent lorsque vous les relevez.

Les cartes étant toutes réunies, faites couper autant de fois que l'on voudra. Ensuite faites une rangée de quatre cartes, en les prenant sur le jeu l'une après l'autre, et mettez toujours dans le même ordre, sur ces quatre cartes, toutes les autres jusqu'à la fin. Pour éviter toute méprise, je vais éclaircir mon explication.

En prenant ces quatre cartes sur le jeu l'une après l'autre, et en les mettant sur la table, comptez 1, 2, 3, 4, et en en reprenant quatre autres, suivez le même ordre : c'est-à-dire, placez la première sur celle que vous avez mise la première de la rangée précédente, la seconde sur la deuxième, et toujours de même jusqu'à la fin. Il faut mettre les cartes les figures en dessus. Quand toutes ces cartes sont ainsi divisées en quatre tas, vous faites remarquer que tous les piques sont ensemble, ainsi que les cœurs, les trèfles et les carreaux.

Comme ces opérations sont fort simples, tous les assistants les comprennent parfaitement et sont en

état d'exécuter ce petit tour. On invite plusieurs personnes à l'essayer, et elles réussissent très-bien. Il sera bon d'engager à le faire plusieurs fois. Jusqu'alors, rien de merveilleux sans doute; mais voici le moment sérieux du tour arrivé. Toutes les personnes présentes, se voyant en possession d'une petite récréation assez amusante, vous font leurs remerciements. Alors vous dites: « Attendez, Messieurs, j'ai bien voulu vous laisser exécuter ce tour pour l'instant, mais je vous préviens que, pour le réussir dorénavant, il faudra que vous m'en demandiez la permission. » Et chacun de se récrier, en vous défiant de l'en empêcher. Donnons ici le mot de l'énigme.

Pendant que l'on essayait le tour qui devait réussir, vous avez eu le loisir de préparer dans votre main les quatre cartes que vous avez soustraites du jeu avant de commencer. Et ces quatre cartes, on doit les réunir adroitement au jeu après avoir laissé faire le tour aux spectateurs qui s'en occupaient.

Quand le jeu est complet, on ne peut pas réussir, et comme il est complet lorsque vous annoncez qu'on ne pourra plus le faire sans votre permission, que les assistants ignorent cette circonstance, il est tout naturel qu'ils vous défient de les empêcher de réussir. Vous dites donc : « Messieurs, ma volonté s'oppose au succès dont vous vous flattez, et vous ne l'obtiendrez que sous mon bon plaisir. Je vais m'éloigner de vous, afin que vous ne craigniez pas que, par quelque moyen, je puisse vous faire tromper. Bien plus, je vous invite

à collationner le jeu, pour vous assurer qu'il est complet et que je n'ai point escamoté de cartes. »

Cette audacieuse défense irrite vos adversaires ; ils prennent leurs mesures et se remettent à la besogne ; mais ils voient bientôt avec dépit et surprise que le tour est manqué.

Après avoir laissé essayer inutilement deux ou trois fois, vous revenez auprès de ceux qui voulaient vous braver, et, adroitement, vous enlevez de nouveau quatre cartes. Et comme il arrive toujours qu'après avoir échoué plusieurs fois on vous demande de laisser réussir, alors, en vous éloignant, vous dites, en vous posant en protecteur : « Messieurs, je veux bien avoir cette complaisance : allez, vous réussirez, je vous le permets. »

Avec de l'adresse et de la présence d'esprit, on peut faire durer longtemps cette récréation, en remettant ou retirant à propos les quatre cartes.

Le mérite de ce tour consiste en ce que l'on ne peut réussir quand le jeu est complet, car, tant que l'on réussit, on est loin de penser à le vérifier. Il n'y a que quand on est arrêté dans son opération, que l'on est porté à s'assurer si on n'a pas ôté ou ajouté quelques cartes.

SECTION IV.

Deviner de suite combien il y a de cartes dans un paquet que l'on prend au hasard sur le jeu.

On a soin d'annoncer aux spectateurs que l'on fait ce tour par le moyen du tact, et ils ne voient pas de raison pour penser le contraire.

Arrangez d'avance les cartes d'un jeu par dix-huitièmes, en les mettant dans cet ordre : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept.

Classez aussi dans votre mémoire l'ordre que vous donnerez aux quatre espèces de points, comme, par exemple, pique, trèfle, carreau et cœur. Supposons que les figures sont dessous.

Sur les cœurs vous mettez les carreaux, sur ceux-ci les trèfles, et enfin les piques par-dessus. Les piques sont donc les premiers sur le jeu, ensuite les trèfles, etc.

Le jeu ainsi préparé, coupez-le plusieurs fois dans vos mains le plus vite possible, pour faire croire que vous les mêlez. Regardez la carte qui est dessous en vous servant du principe de la carte à vue. Je suppose que ce soit le dix de cœur. Mettez le jeu sur la table, et prenez dessus, au hasard, une certaine quantité de cartes que vous palpez dans vos doigts comme pour en connaître le nombre. Mais enlevez ce paquet de façon à voir aussi la carte qui est dessous.

Supposons encore que cette dernière carte soit le roi de carreau. Voici le calcul que vous ferez :

Comme vous connaissez la carte qui est sous le jeu, c'est-à-dire le dix de cœur, vous vous dites : « D'après l'ordre des cartes, il reste trois cœurs dans le tas que je tiens. Après les cœurs vient la série des piques : c'est huit cartes qu'il faut ajouter aux trois cœurs. 8 et 3 font 11. Après les piques viennent les trèfles, c'est encore 8 qu'il faut ajouter à 11, ce qui fait 19. Les carreaux suivent les trèfles, et, comme c'est le roi qui est sous mon paquet, je n'ai donc que deux carreaux. 2 et 19 font 21. » Alors vous annoncez qu'il y a vingt-et-une cartes dans le tas que vous tenez. Au bout d'un quart-d'heure d'étude, vous serez parvenu à faire ce calcul en un moment. On comprend qu'il faut qu'il soit fait en un clin-d'œil, dans le temps que vous feignez de sentir les cartes du bout des doigts, pour en connaître le nombre.

Vous rencontrerez beaucoup de personnes qui croiront de bonne foi que vous n'êtes guidé que par le tact, et elles admireront en vous la finesse de ce sens.

SECTION V.

Inviter autant de personnes qu'il s'en présentera à penser des cartes dans un jeu que l'on comptera sur la table depuis la première jusqu'à la dernière carte, et après avoir mêlé et coupé, donner à chaque personne la carte qu'elle aura pensée.

Vous annoncez que vous allez compter haut et à découvert toutes les cartes du jeu depuis la première jusqu'à la dernière, en invitant les spectateurs d'en penser chacun une en les voyant passer, et de se souvenir du nombre auquel leur carte se trouvera. En comptant, ayez soin de remarquer la première et de la retenir dans votre mémoire.

Lorsque vous avez fini de compter, vous prenez les cartes et vous faites un faux mélange. Vous donnez à couper une ou plusieurs fois, puis vous demandez à chaque personne à quel nombre sa carte se trouvait.

Aussitôt que l'on vous aura répondu, vous abattrez sur la table, l'une après l'autre, toutes les cartes, en les retournant pour qu'on voie les figures. La carte que vous avez retenue dans votre mémoire étant arrivée, vous partirez de celle-là pour compter mentalement et donner à chacun la sienne, en commençant par le nombre le plus bas, et en continuant toujours jusqu'au nombre le plus haut.

S'il arrivait que vous n'ayez plus de cartes dans la

main pour atteindre le nombre que vous attendez, vous reprenez toutes les cartes sur la table, et continuez de compter jusqu'à ce que vous ayez donné la dernière de celles qui ont été pensées. N'oubliez jamais de faire nommer la carte avant de la retourner.

Vous aurez soin aussi de mettre toutes les cartes l'une sur l'autre en les abattant sur la table, pour que l'ordre n'en soit pas dérangé, dans le cas où vous seriez obligé de les reprendre pour continuer de compter.

Il faut recommander aux personnes qui ont pensé des cartes de ne rien dire si elles voyaient passer les leurs sans qu'on les leur donnât d'abord.

SECTION VI.

Après avoir fait mêler le jeu, l'avoir partagé en deux paquets sur la table, et retiré sur chacun d'eux un certain nombre de cartes, deviner celle qui se trouve sur l'un des paquets.

Ce tour est d'autant plus incompréhensible que vous le donnez pour une combinaison mathématique, et qu'on le prend pour tel, tandis qu'il n'est réellement qu'un tour d'adresse.

Vous faites mêler le jeu, et vous le mêlez vous-même pour avoir occasion de mettre adroitement quatre cartes sous votre petit doigt. Alors vous vous servez

du principe de la carte à l'œil pour connaître la quatrième carte qui est sur le jeu. Vous partagez ce jeu en deux parties, et comme il est nécessaire d'enlever trois cartes sur le paquet qui contient celle que vous connaissez, pour arriver jusqu'à elle, voici le prétexte que vous prenez.

Vous annoncez que vous allez retirer de chaque tas la quantité nécessaire de cartes pour approcher le nombre 60, en réunissant les points qu'elles porteront; bien entendu que les figures vaudront 10 points, les as 11, etc. Vous affirmerez que, par un calcul qui vous est familier, vous pouvez parvenir à connaître les cartes du jeu. Vous en prenez une, en nommant le nombre de points qu'elle porte, et vous la séparez du tas d'où elle sort en la plaçant en avant sur la table. Puis, vous prenez une carte sur l'autre tas, et vous ajoutez ses points à ceux de l'autre carte; vous mettez de même cette carte en dessus ou à côté de son tas. Vous continuez de prendre des cartes sur chaque paquet, toujours en comptant, jusqu'à ce que vous en ayez retiré trois de chacun. Ensuite, feignant de calculer en vous-même un moment, vous dites, avec l'air d'avoir trouvé la solution d'un problème : « C'est telle carte qui doit se trouver ici. » Vous prenez la carte que vous venez de nommer, sur le tas où vous savez qu'elle est, et vous la faites voir.

J'ai recommandé de mettre en avant du paquet les cartes qu'on en a retirées, pour que l'on soit sûr qu'il y en a trois d'ôtées du tas où est celle que l'on va nommer;

car si on mêlait les cartes de l'un ou de l'autre paquet, on risquerait de ne plus se souvenir si on a exactement levé les trois du tas sur lequel doit se trouver la carte en question. Ce tour déroute complètement les spectateurs, qui ont eux-mêmes mêlé le jeu.

Comme je l'ai dit, avant de nommer la carte, il faut feindre de calculer. Je suppose que les six cartes que vous avez levées sur les tas ont amené ensemble le chiffre de 56, vous vous dites à demi-voix, comme en parlant à vous même : « J'ai 56. Pour arriver à 60, il faut encore 4. Donc ce doit être telle carte qui est sur ce paquet. »

Vous pouvez encore ajouter ce petit monologue. Que la carte à deviner soit, par exemple, la dame de trèfle, vous dites, en nommant la dernière carte levée sur les tas : « C'est un dix qui vient de sortir en dernier, ce doit être une dame qui est sur ce paquet ; et comme c'est le dix de cœur, c'est immanquablement la dame de trèfle qui est là. » Vous levez la carte et la montrez.

Ce calcul simulé, qui n'est, dans le fait, qu'un lazzi absurde, mais que vous paraissez faire sérieusement, met le comble à l'étonnement des spectateurs.

SECTION VII.

Ayant fait mêler les cartes, divisé le jeu en trois tas sur la table, en simulant un calcul, et fait certaines transpositions de cartes dans les paquets, deviner celles qui sont au-dessus des trois tas.

Ce tour, du genre du précédent, est plus extraordinaire encore, car on devine trois cartes au lieu d'une, et il n'est pas possible aux spectateurs de soupçonner le moyen que vous employez, puisqu'ils viennent eux-mêmes de mêler les cartes, et que vous avez feint un calcul qui ne sert qu'à les dérouter davantage. Les cartes étant mêlées, vous avertissez que vous allez faire trois tas, en prenant le nombre des points que portera la première carte de chacun, et que, partant de ce nombre, vous mettrez sur ces premières cartes autant d'autres cartes qu'il en faut pour arriver au nombre 18, de sorte que, si la première carte que vous posez sur la table vaut 10 points, vous mettez dessus huit cartes, en les comptant l'une après l'autre. Faites observer que les figures représentent 10 points, les as, 11, et les autres ont pour valeur les points qu'elles portent. On compte en mettant les figures à découvert.

Voici le stratagème que l'on emploie pour connaître les trois cartes qui seront tout-à-l'heure sur les paquets.

Il s'agit tout simplement de retenir dans votre mé-

moire les trois premières cartes que vous mettez en formant le premier paquet, tout en feignant de compter.

Quand les trois paquets sont finis, vous prenez les deux derniers pour les mettre sur le premier, afin que les trois cartes retenues soient sur le jeu, duquel vous faites trois tas, les figures en dessous.

Maintenant, il faut trouver un prétexte pour distribuer sur chaque tas les trois cartes qui sont sur le premier paquet et que vous avez dû retenir par ordre dans votre mémoire.

Supposons que le paquet sur lequel sont ces trois cartes soit à gauche, et que ces cartes soient le roi de pique, le dix de cœur et le sept de carreau. Prenez la première carte, qui est le roi de pique, et mettez-la sur le troisième tas, et, retirant de suite une carte de l'intérieur de ce même tas, dites : « Je prends une carte ici et je la mets dans le tas du milieu. Je prends celle-ci (sur le premier tas) et je la mets sur ce tas (le milieu) ; je reprends une carte dans ce tas du milieu, et je la mets (où on veut). » Quand vous faites cette dernière transposition, les trois cartes sont déjà placées sur les trois paquets ; mais elle sert à compléter cette manipulation que les spectateurs croient nécessaire dans votre calcul supposé, et qui ne fait que contribuer à les embrouiller davantage et à détourner toute conjecture de leur part.

Vous n'avez donc plus qu'à nommer les cartes dans l'ordre que vous connaissez, en les découvrant chaque fois sur leur paquet.

Vous avez compris que des trois cartes qui étaient sur le premier tas, vous n'en avez eu que deux à retirer pour mettre sur les deux derniers paquets, la troisième carte reste sur le premier.

SECTION VIII.

Distinguer toutes les figures d'un jeu au tact.

Le lecteur voudra bien me permettre de lui parler d'un petit tour connu de tout le monde, et que l'on fait encore quelquefois pour s'amuser à table.

Voici de quoi il s'agit : on propose à la compagnie de distinguer au tact toutes les figures d'un jeu, et de les séparer des autres en les touchant seulement du bout des doigts.

On donne à mêler et on se fait bander les yeux. Ensuite, mettant les bras au-dessus de sa tête en tenant les cartes, on les palpe l'une après l'autre et on sépare les figures des autres cartes en les désignant, et on les jette sur la table.

Pour exécuter ce tour, on est d'intelligence avec le voisin de vis-à-vis, qui vous presse le pied avec le sien pour vous avertir que vous tenez une figure.

Mais, s'il y a vingt personnes dans l'assemblée, il y en a bien quinze qui connaissent cette captieuse récréation. Alors on badine le faiseur de tours et son compère.

Si je parle de cette plaisanterie, c'est que j'ai l'intention de la rendre intéressante en indiquant un moyen très-peu connu et qui rend ce petit tour vraiment incompréhensible.

Vous le faites d'abord comme il vient d'être dit, en donnant le mot au compère. Mais il est certain que, tout en commençant, vous entendrez quelques légers murmures et vous verrez rire sous cape une partie des assistants. N'ayez pas l'air de vous en apercevoir, saisissez même ce moment pour vanter votre tour et affirmer que vous le donnez comme une nouveauté. Piqué de votre jactance, on vous provoque, on vous raille, et peut-être finira-t-on par vous dire que votre nouveauté date du temps de Charlemagne. Vous soutiendrez aux interrupteurs qu'ils se trompent, et vous défierez les personnes qui prétendent connaître votre tour de le dévoiler. On ne manquera pas de vous prendre au mot et d'expliquer le service que le compère vous a rendu. Vous feindrez de vous troubler à cette explication ; ce que voyant, les indiscrets se sentiront triompher.

Mais ce triomphe ne dure pas longtemps, car, changeant bientôt d'attitude et donnant à vos lèvres ce petit mouvement équivoque qui exprime aussi bien le dédain que la moquerie, vous dites, avec la gravité d'Auguste, quand il adresse ses reproches à Cinna, et en vous drapant majestueusement dans votre habit noir à la française :

« Messieurs, j'étais loin de penser que vous pourriez

me croire capable d'employer des moyens aussi vulgaires, aussi mesquins. Quelle opinion avez-vous conçue de mon pouvoir, hélas! quand je vous ai déjà donné tant de preuves de son étendue? Ignorez-vous donc que c'est moi qui laisse couler les fleuves et les rivières, et qui permets aux montagnes de rester à leur place?... Je pourrais vous entretenir pendant six mois de tous les talents que j'ai reçus de la nature et de l'étude des sciences transcendantes, mais ma modestie m'ordonne d'en rester là. Je n'ai maintenant qu'à vous prouver que vous m'aviez mal jugé, en vous faisant connaître votre erreur.

» Prenez ce jeu, Messieurs, examinez-le et mêlez bien les cartes. A présent, je vais monter sur ce siége au milieu de la salle, et les yeux bandés. Ne remuez pas, ne parlez pas, ne faites aucun bruit qui pourrait être un avertissement. »

Alors vous faites le tour au grand étonnement des assistants, et surtout du compère, qui ne peut pas comprendre comment vous avez fait pour vous passer de lui. Voici le moyen :

On prend toutes les figures d'un jeu, et sur chacune d'elles, on passe, sur l'épaisseur des deux côtés, le taillant d'un couteau. Il en résulte un léger chanfrein qui se fait très-bien sentir au bout des doigts. En prenant la carte, on feint de la tâter au milieu; mais en même temps qu'on la touche, on sent parfaitement le chanfrein. Avec l'examen le plus scrupuleux, on ne pourrait pas s'apercevoir de cette légère préparation, à

moins que ce ne soit sur un vieux jeu, parce qu'alors les cartes frottées paraîtraient plus blanches que les autres, étant regardées sur les tranches. Pendant que l'on fait le tour, on s'interrompt plusieurs fois pour faire mêler les cartes.

SECTION IX.

Le jeu ayant été mêlé, nommer toutes les cartes avant de les montrer et en les tenant derrière soi.

Ce tour est à peu près de l'espèce du précédent, et je n'en fais mention que parce que j'ai aussi un moyen à donner plus subtil que celui dont on se sert ordinairement pour l'exécuter.

Quand vous voudrez le faire, servez-vous d'abord du procédé ordinaire et que tout le monde connaît : cependant je vais le rappeler pour les personnes qui par hasard pourraient l'ignorer.

On donne le jeu à mêler, et, en le reprenant, on regarde la carte de dessous par le moyen du principe de la carte à vue. Alors, mettant les mains derrière le dos, on retourne la carte de dessus, que l'on applique sur le jeu. On nomme en même temps celle qui est dessous, que l'on connaît, et à laquelle les spectateurs n'ont point fait attention.

Je suppose que cette carte soit l'as de cœur. On dit, tandis que le jeu est derrière soi : « Je vais vous mon-

trer l'as de cœur. » Et, ramenant les mains en devant, on montre cet as en tenant le jeu par les deux bouts; et pendant que l'on présente cette carte, on regarde celle qu'on a retournée, et qui est en face de vos yeux. Puis, remettant les mains derrière soi, on met sous le jeu la carte que l'on vient de voir, en retournant toujours celle de dessus. De même qu'on l'a fait pour l'as de cœur, on nomme la carte que l'on vient de mettre sous le jeu, et on la montre tout en voyant celle de derrière que l'on a retournée. C'est la même manœuvre, si on veut aller jusqu'à la fin.

Mais on ne vous laisse pas aller loin, et vous entendez bientôt crier, par quelques initiés au mystère, ce mot terrible pour un prestidigitateur qui n'est point sur ses gardes : « Connu ! »

Si on vous interrompt de cette manière dans le moment où la carte est retournée sur le jeu, n'ayez pas l'air d'abord de comprendre. Remettez les mains derrière vous, comme pour continuer, et placez vite la carte retournée sous le jeu sans déranger cette fois celle de dessus. Vous la nommez et vous la faites voir. Au moment où vous montrez cette carte, les interrupteurs ne manqueront pas de vous sommer de retourner le jeu afin de voir la carte de dessus, espérant se donner le malin plaisir de vous prendre en défaut. Vous faites ce qu'ils demandent, en mettant le dos du jeu sous leurs yeux; mais, ne voyant pas de cartes retournées, les chicaneurs se trouvent un peu désappointés. Vous leur demandez alors l'explication des contra-

riétés qu'ils vous font éprouver, en prenant cet air ingénu d'une coquette qui jure à son mari de lui être fidèle jusqu'à la mort.

Ils répondront sans doute que vous ne pouvez exécuter ce tour qu'en retournant chaque fois la carte qui est sur le jeu, afin de la voir dans le moment que vous montrez la précédente; et que si, maintenant, elle n'est pas retournée, c'est que vous avez prévu la demande qu'on vient de vous faire. Alors, comme Hippolyte, vous ne répondez à cette accusation qu'avec une expression de candeur indignée et le silence d'une conscience pure qui dédaigne de se justifier. Mais bientôt, sortant de votre stupeur, vous dites avec ce ton de dignité blessée: « Messieurs, je ne répondrai à cette injuste imputation qu'en vous prouvant sa fausseté.

» Vous prétendez que j'ai besoin de voir les cartes avant de vous les nommer et de vous les montrer: je vais vous désabuser. Vous allez mêler le jeu, que je tiendrai constamment derrière moi, et je ne vous montrerai qu'une carte à la fois, après vous l'avoir nommée d'avance. »

Cette proposition hardie, inattendue, fait de suite rentrer dans l'humilité les épilogueurs.

Voici le moyen qu'il faut employer:

Il faut, comme dans le premier procédé, connaître la carte qui est sous le jeu. Si vous soupçonnez qu'elle a pu être remarquée par les spectateurs, remêlez le jeu, et en le mettant derrière vous, faites en sorte de voir la carte d'un léger coup d'œil.

Tenant les cartes derrière vous, mettez celle de dessus dans votre main, que vous placez comme quand on enlève la carte. Prenez de la même main, et par le côté, celle de dessous que vous connaissez. Vous la nommez, ensuite vous la montrez en laissant toujours le jeu derrière vous.

Mais, en montrant cette carte, vous voyez celle qui est dans votre main. Vous jetez sur la table celle que vous venez de nommer. Vous reportez derrière vous cette main qui renferme la carte que vous connaissez alors, et pour vous débarrasser de cette carte, vous la mettez pour un moment entre les doigts de la main qui tient le jeu. Mettez de nouveau la carte de dessus dans votre main, comme précédemment, et reprenez la carte que vous venez de laisser dans l'autre main. Après l'avoir nommée, montrez-la, et jetez-la sur la table. Vous continuez toujours de même. Mais quand vous aurez donné quatre ou cinq cartes, vous n'en prendrez pas dans votre main, pour faire remêler le jeu. Il est bon d'inviter plusieurs fois à remêler. En s'interrompant ainsi, on donne beaucoup de relief au tour, et on prévient tout soupçon que les spectateurs pourraient concevoir sur la carte que vous enlevez chaque fois et que vous cachez dans votre main; soupçon qui, néanmoins, n'est pas probable, parce que, quand vous faites voir la carte après l'avoir nommée, la position de la main n'a rien de gêné, le dos est tourné vers les spectateurs, et l'intérieur où est cachée la carte se trouve naturellement de votre côté.

SECTION X.

Après avoir donné une carte à prendre et l'avoir mêlée, en mettre douze sur la table, par rangées de quatre; faire désigner ces cartes par partie, pour en retirer onze, et faire que la douzième qui reste, parce qu'elle n'a pas été désignée, soit précisément celle qui a été prise et mêlée dans le jeu.

Il faut avoir vu exécuter ce petit tour, pour se faire une idée de l'effet qu'il produit; cependant il n'est basé que sur une équivoque.

Une carte ayant été prise, et mêlée dans le jeu en apparence, parce qu'on se sert d'un faux mélange par le moyen duquel on met la carte tirée la deuxième ou la troisième sur le jeu, on pose douze cartes sur la table, que l'on range quatre par quatre de front, les unes sous les autres, avec la précaution de mettre dans la première rangée celle qui a été prise, et que l'on ne doit pas perdre de vue. Il faut agir avec beaucoup de vivacité dans l'exécution de ce tour.

Priez une personne de toucher quatre cartes à sa volonté dans ces douze; si, par hasard, celle qui a été tirée se trouve parmi ces quatre premières touchées, dites, en retirant les huit autres : « Puisque vous ne voulez pas de celles-ci, je les ôte. » Quand il ne reste plus que quatre cartes, on n'en fait toucher que deux. Continuez et dites : « Touchez deux cartes dans ces

quatre qui restent. » Si la carte en question se trouve dans les deux qui sont touchées, retirez les deux autres, en disant : « J'enlève donc celles-ci. »

Il n'en reste plus que deux ; faites-en toucher une. Si on a choisi la carte tirée, ôtez l'autre en disant : « La dernière carte qui reste doit être celle que Monsieur a tirée. » On la découvre.

Si on touche l'autre carte, dites de même en retirant celle qu'on a touchée : « La dernière qui reste est celle de Monsieur. »

Il en est de même dans tous les cas. Par exemple, si, en premier lieu, on touche quatre cartes dans lesquelles n'est point celle qui a été tirée, dites, en prenant les cartes touchées : « Je retire celles-ci, puisque vous n'en voulez pas. » Si la seconde fois que vous faites toucher quatre cartes, il se trouve parmi elles celle qui a été prise, dites de même, en retirant les autres : « Alors je retire celles-ci. » Vous agissez de même pour les quatre dernières, et comme il vient d'être dit.

Quand les circonstances vous forcent à varier dans le retrait des cartes, on est surpris que les spectateurs ne le remarquent pas ; mais, quand on réfléchit que l'on mène ce tour vivement, et que l'on en fait toucher tantôt quatre, tantôt deux, tantôt une, on n'est plus étonné que l'attention des assistants soit distraite par ces raisons.

SECTION XI.

Faire changer de place sur une table une carte que l'on montre en la posant.

C'est encore un petit tour que l'on peut faire à table en s'amusant. Tout le mystère existe dans la manière de tenir la carte.

On place sous le jeu un sept et un huit du même genre. On montre le huit, qui est le premier en dessous, en tenant le jeu comme il faut le tenir pour faire glisser la carte. (Voyez le principe.) Vous baissez la main pour prendre ce huit et le poser sur la table.

Mais, au lieu du huit, vous prenez le sept qui est derrière, en faisant glisser celle de devant.

Pour prouver que c'est bien le huit que vous venez de poser, vous ramassez le sept en mettant un doigt à la place où devrait être le huitième point ; vous le montrez en disant : « Vous voyez que je n'ai point escamoté la carte. » Vous la reposez. Vous mettez encore deux autres cartes que vous prenez sous le jeu, et parmi lesquelles doit se trouver le huit qui était resté. Vous changez doucement ces trois cartes de place en les faisant glisser avec les doigts, en disant : « Ne perdez pas de vue le huit de..... » Vous demandez alors où il est. Tous les assistants, ayant pris le sept pour le huit, ont suivi des yeux cette première carte, et l'indiquent comme étant le huit. Vous relevez aussitôt

cette carte et la mettez dans le jeu sans la faire voir, en disant : « Vous vous trompez, car le voici. » Et vous le découvrez. Vous présentez le jeu en invitant à s'assurer qu'il n'y a point deux huit de..... On ne fait pas voir le sept pour ne pas laisser soupçonner qu'on aurait pu être trompé par le peu de différence qu'il y a entre ces deux cartes. Alors on est très-étonné de voir la carte à côté du lieu où on la croyait. On est d'autant plus persuadé du changement, que vous avez fait voir la carte deux fois en la posant, et que, d'ailleurs, on ne se doute guère du moyen que vous avez de prendre une carte au lieu d'une autre.

SECTION XII.

Ayant fait prendre une carte qu'on aura remise dans le jeu et mêlée, la donner au nombre qu'on voudra.

Ce petit tour est fort simple. En faisant remettre dans le jeu la carte qu'on a fait prendre, on met le petit doigt, non pas précisément sous la carte, mais sous celle d'après, de sorte qu'ayant fait sauter la coupe, la carte prise se trouve la deuxième en dessous.

Vous mêlez réellement toutes celles de dessus, avec la précaution de ne pas déranger les deux dernières qui sont sous le jeu.

Demandez alors à quel nombre on veut que la carte qui vient d'être mêlée se trouve. Le nombre étant dé-

signé, vous donnez d'abord la carte qui est la première en dessous, en comptant une. Dans le moment, vous faites glisser la carte suivante, qui est celle qui a été prise, et continuant de compter en prenant les cartes qui viennent après celle qu'on a glissée, vous réservez cette dernière pour la donner quand arrive le nombre demandé.

Avant de la retourner, ayez soin de la faire nommer.

SECTION XIII.

Une carte ayant été prise et mêlée, jeter le jeu sur un point indiqué à volonté sur les boiseries de l'appartement, et faire que la carte soit clouée sur ce point, et cela sans aucune préparation.

Cette carte ayant été choisie à volonté, on met le petit doigt dessus en la faisant remettre dans le jeu, pour qu'elle revienne la première après avoir fait sauter la coupe.

Par un faux mélange, on donne à croire que l'on mêle les cartes, en ayant soin de conserver toujours sur le jeu celle qui a été tirée et remise.

Vous invitez une personne à tracer un cercle avec de la craie sur tel endroit de l'appartement qu'elle voudra. Pendant que l'on fait ce cercle, vous avez le temps de prendre un clou que vous avez préparé à cet

effet, et de le passer à travers le milieu de la carte. Tenez le jeu de manière qu'on ne puisse apercevoir le clou.

Ce clou doit avoir environ deux centimètres de longueur et doit être placé de façon, bien entendu, à ce que la pointe soit en dehors du côté du dos de la carte.

Quand le cercle sera tracé, prenez le jeu sur sa longueur, le pouce sur le dos, du côté de la pointe du clou, et les autres doigts dessous. Lancez-le bien à plat dans le cercle. Toutes les cartes tombent, excepté celle de dessus, qui se trouve attachée avec le clou dont elle était percée. Il arrive toujours que les spectateurs pensent d'abord que la carte n'est attachée qu'avec quelque matière gluante, mais leur étonnement est grand quand ils s'aperçoivent que la carte est clouée, et souvent si fortement, qu'il faut des tenailles pour la retirer : on ne fait point attention que la pression du jeu sur le clou est assez puissante pour l'enfoncer à ce point.

SECTION XIV.

Deviner toutes les cartes d'un jeu neuf, après l'avoir donné aux spectateurs, pour qu'ils en retirent l'enveloppe et le mêlent eux-mêmes.

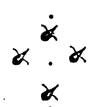
Au moment de décrire ce tour, que je mets au nombre de ceux que l'on ne peut exécuter que comme ré-

création de table, je me souviens qu'un individu qui habite Paris, et qui tient les objets de physique amusante, qui vend aussi fort cher quelques petits tours de prestidigitation, quoiqu'il ait une autre profession, je me souviens, dis-je, qu'avec un aplomb admirable, il a demandé, pour le secret de celui-ci, la somme de 500 francs à M. Conus fils, qu'il ne connaissait pas et qu'il prenait sans doute pour un lord anglais. M. Conus n'a pas jugé à propos d'accepter la proposition. Je puis affirmer la vérité de cette histoire, malgré son invraisemblance.

Si je rapporte ce fait, c'est dans l'intention de prémunir mes lecteurs contre certaines gens qui ont l'art de présenter des bagatelles comme choses merveilleuses, et qui savent vous inspirer un désir assez vif pour vous engager à mettre des prix exorbitants à des secrets que l'on reconnaît n'être que de peu de valeur quand on en a fait l'acquisition.

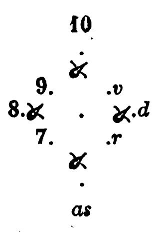
Voici le tour dont il est question.

On sait que les cartes sont, sur le dos, très-variées de couleurs et de dessins. Pour notre tour, il faut choisir des jeux dont les cartes sont à dos taraudé, comme je crois que les marchands les appellent. Les petites marques qui constituent ces dos sont placées de cette manière :



avec des petits points dessus, dessous et dans le milieu. Comme on le voit, cette disposition forme partout des losanges.

Remarquez les quatre premières losanges qui sont en haut de la carte, en prenant pour la première des quatre celle qui est à gauche. Adoptez un ordre de points qui soit invariable dans votre mémoire, comme : pique, trèfle, carreau et cœur. Les piques seront pour la première losange, les trèfles, pour la seconde en allant vers la droite, et ainsi de suite. Ceci va s'éclaircir par la figure qui suit.



On voit comment il faut indiquer toutes les cartes formant les dix-huitièmes de chaque genre. Un petit point mis à l'endroit où est le mot *as* désigne l'as. Si le point est mis où est la lettre *r*, il indique le roi. Le point où est le *d* annonce la dame ; au *v*, le valet, et les chiffres désignent les cartes qui portent des points de même valeur. Ainsi, les piques seront indiqués chacun par un point qui sera mis sur la première losange à la place nécessaire pour connaître la carte. Si le point est à la seconde losange, on saura que la carte est au trèfle. S'il est à la troisième losange, ce

sera un carreau, etc., et, comme on vient de le voir, la place du point sur la losange indique le nom de la carte. Il ne faut donc qu'un très-petit point sur chaque carte pour les connaître toutes.

Quant aux petits points qui accompagnent les losanges sur ces jeux que j'ai cités, comme ils sont placés régulièrement, ils servent à mieux reconnaître les points que l'on a marqués soi-même, parce que ceux-ci sont hors de ligne avec ceux qui sont propres à la carte. Et ces derniers points servent encore à rendre le point indicateur presqu'impossible à découvrir, même avec le plus scrupuleux examen, pour ceux qui ne connaissent pas le secret, parce que ce point est confondu avec ceux qui sont disséminés sur les cartes.

On peut, à la rigueur, prendre d'autres cartes que celles que j'ai désignées, pourvu que celles qu'on choisirait à la place puissent représenter des losanges dans la disposition des dessins qui seraient sur le dos.

On marquera les cartes aux deux bouts, afin de ne pas se trouver en défaut dans le cas où les cartes seraient retournées.

Ce tour est très-peu connu, et ce qui aide à le rendre incompréhensible, c'est qu'on présente le jeu avec son enveloppe bien fermée, parce qu'on l'a retiré d'avance avec précaution en mouillant les parties collées de l'enveloppe dans laquelle on l'a remis, recollé et rétabli comme il était auparavant, ce qui lui donne l'air d'un jeu qui sort de chez le marchand.

Le petit nombre de prestidigitateurs qui connaissent

ce tour, duquel ils font grand cas, se contentent de faire mêler le jeu et de nommer la carte qui est dessus. Cette manière de faire a quelque chose de vide et qui n'a rien de saillant. On peut tirer de ce tour un meilleur parti : par exemple, on peut feindre de le faire au moyen du calcul. Voici comme je l'entends : après avoir donné le jeu à mêler, on en fait faire trois tas, et on demande sur lequel on désire que la carte soit nommée. Le tas étant indiqué, on lève une carte sur chacun des deux autres, et en regardant ces deux cartes, on paraît compter en soi-même, et d'un ton assuré, en montrant le tas qui a été choisi, on dit : « C'est telle carte qui est ici. » On la retourne pour faire voir qu'on a deviné juste.

On comprend combien les spectateurs se fourvoient, s'ils veulent chercher à se rendre compte des moyens que vous employez pour parvenir à connaître cette carte ; et s'ils cherchent ces moyens dans le calcul, en pensant qu'on a mêlé les cartes, ils sont bientôt déroutés. Du reste, l'intelligence peut suggérer plusieurs manières ingénieuses de présenter ce tour.

On verra par l'expérience qu'il est plus facile qu'on ne pourrait le penser de distinguer le petit point qui sert à faire connaître les cartes.

SECTION XV.

Les quatre sept inséparables.

Avant de proposer le tour, disposez ainsi votre jeu. Prenez les quatre sept et mettez-les dessus. Remarquez le premier.

Si vous avez vu que le premier sept est celui de pique, mettez le huit de pique sur les autres. Ces quatre huit étant mis sous le jeu, le huit de pique se trouvera le quatrième en dessous.

Je recommande cet arrangement pour éviter qu'en faisant le tour, un sept et un huit de même série ne se rencontrent.

Prenez les quatre sept sur le jeu et montrez-les en les étalant sur la table, sous prétexte de les faire mieux examiner; mais, dans le fait, pour avoir occasion de mettre votre petit doigt sur trois des huit qui sont dessous, pour être prêt à faire sauter la coupe.

Reprenez les sept et remettez-les sur le jeu. Dites aux spectateurs : « Messieurs, plusieurs personnes, voulant imiter ce tour, font sauter la coupe pour mettre cinq ou six cartes sur les quatre sept; alors elles mêlent ces fausses cartes en faisant accroire que ce sont les sept qu'elles dispersent ainsi. » En disant ces mots, vous faites sauter la coupe, comme si vous ne vouliez qu'ajouter le geste à vos paroles pour les rendre plus affirmatives. Mais, en la faisant sauter, il faut faire un

grand mouvement de haut en bas, pour qu'on ne s'aperçoive pas que vous la faites sauter réellement, et en continuant de parler, dites : « Moi, Messieurs, je ne vous trompe pas, et pour vous le prouver, je reprends ces quatre sept sur le jeu, et je vous les fais voir pour que l'on ne soupçonne pas que je les escamote. Je les mets sur la table pour les distribuer dans le jeu l'un après l'autre. »

Comme, en faisant sauter la coupe, vous avez mis trois huit sur les sept, il n'y a effectivement qu'un sept dans les quatre cartes que vous montrez, et ce sept se trouve le premier en les faisant voir; comme il est la seule des quatre cartes qui soient entièrement à découvert, et que vous les tenez en forme d'éventail, plusieurs points de chaque huit sont cachés par les coins de chaque carte, de sorte qu'ils ont bien l'apparence de quatre sept, d'autant mieux qu'on en voit un dans son entier. D'ailleurs, les spectateurs en étaient déjà suffisamment persuadés, puisqu'ils vous ont vu mettre ces sept sur le jeu quand vous les avez montrés ostensiblement la première fois, et ils ne doivent pas se douter que vous avez fait réellement sauter la coupe, à cause des précautions que vous avez prises pour prévenir tout soupçon.

Enfin, pour terminer le tour, vous ouvrez le jeu qui est sur la table, comme si vous coupiez; vous prenez une des quatre cartes qui sont censées les sept, vous la mettez sur ce qui reste du jeu sur la table, et vous laissez tomber dessus quelques-unes des cartes

du paquet que vous tenez au-dessus de celui sur lequel vous venez de poser la carte. Vous prenez un deuxième huit, que vous posez de même que le premier, et sur lequel vous laissez encore tomber des cartes, et ainsi du troisième. Quand vous arrivez à la quatrième carte, qui est le véritable sept, il faut faire en sorte de la mettre parmi les trois autres sept qui sont restés sur le jeu et que vous tenez dans la main comme restant du paquet que vous avez laissé tomber en plusieurs fois sur les prétendus sept. Ce sept étant joint aux trois autres que vous laissez tomber dessus, vous faites couper, et vous montrez que les quatre sept sont réunis au milieu du jeu.

SECTION XVI.

Après avoir mis séparément les quatre as sur la table et les avoir couverts chacun de trois autres cartes, donner à une personne trois de ces quatre paquets à son choix, et faire venir les trois as qu'elle a dans la main dans le tas qui reste, en place des cartes qui avaient été posées sur un seul as.

Ayant retiré les as, séparez le jeu en deux parties avec le petit doigt, comme pour faire sauter la coupe, et faites baiser ces deux parties (Voyez la section XVI du chapitre Ier). Mettez les as sur l'un des dos du jeu.

Prenez-en un et placez-le sur la table, figure en dessous. En le posant, retournez le jeu en baissant un peu la main sous la table, pour qu'on ne voie pas le mouvement. Prenez alors trois cartes sur cette partie du jeu où il n'y a pas d'as, et posez-les l'une après l'autre, en les plaçant de façon à former un carré avec l'as. Le spectateur doit croire que ce sont les quatre as que vous venez de mettre ainsi sur la table.

Mettez sur chacune de ces cartes trois autres cartes prises sur la même partie où vous venez déjà d'en prendre. Quand vous arrivez à la dernière, qui est l'as, retournez le jeu comme vous avez fait la première fois, ou en expliquant quelque chose aux assistants, en leur disant, par exemple : « Remarquez, Messieurs, que les cartes que je mets sur ces as sont des cartes basses; je veux dire qu'elles sont prises indifféremment sur le jeu. » Dans les gestes qu'on fait en parlant, on trouve facilement le moment de retourner les cartes sans être vu; quand elles sont retournées, posez les trois as qui sont dessus sur celui qui est sur la table. Dans cet état de choses, on croit naturellement qu'il y a un as sous chaque paquet.

Priez une personne d'indiquer deux tas. Si le paquet aux as ne se trouve pas dans les tas indiqués, retirez-les en disant : « Puisque vous voulez ceux-ci, Monsieur, je vous les laisse. » Vous mettez ces deux paquets ensemble. Vous continuez en disant : « Monsieur, touchez un de ces deux tas. » Si on ne touche pas les as, vous dites, en plaçant le paquet touché avec les autres :

« Puisque vous le voulez aussi, je le mets avec ces deux premiers. »

Si les indications étaient différentes, ce serait la même chose ; car, si dans les deux premiers tas indiqués se trouve celui qui contient les as, vous dites, en prenant les deux autres : « Je retire donc ceux-ci ; » et dans les deux paquets qui restent, si on désigne les as, on retire également l'autre tas. Mais, dans cette dernière circonstance, si on ne choisit pas les as, c'est le cas le plus favorable; cependant on s'en tire. Quand vous voyez la personne avancer la main pour indiquer le paquet, saisissez le moment pour dire : « Monsieur, c'est pour vous prier de le prendre et de le joindre aux autres ; car moi, je ne dois disposer que de celui que vous ne choisirez pas. » On se sauve au moyen d'une équivoque semblable à celle que l'on emploie dans le tour des douze cartes, et qui échappe à tous les assistants.

La personne qui vous aide à faire le tour, ayant les paquets dans les mains, croit, comme tous les spectateurs, qu'elle tient aussi trois as. Vous approchez du sien le paquet que vous tenez, vous les faites toucher, en disant que ce contact suffit pour faire sortir les as qu'elle tient et les faire venir dans votre main. Vous lui faites voir vos quatre as, en la priant de s'assurer qu'elle n'en a plus.

ARTICLE DEUX.

TOURS DE CARTES QUE L'ON PEUT EXÉCUTER AU SALON OU AU THÉATRE ET QUI SONT DU RESSORT DE LA PRESTIDIGITATION.

SECTION I.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu qu'on jette en l'air, la rattraper dans sa main parmi toutes celles qui voltigent.

Vous donnez à prendre une carte que l'on remettra dans le jeu, après que la personne qui l'aura prise l'aura vue. Vous ferez un faux mélange, en conservant toujours la carte en dessus. Vous l'enlevez, en donnant le jeu à mêler à un des spectateurs auquel vous recommanderez de le jeter en l'air, et quand les cartes retombent, vous donnez un coup de main à travers cette pluie, comme si vous vouliez en attraper une. Vous montrez celle que vous avez enlevée et que vous aurez soin de ramener au bout des doigts dans le mouvement que vous faites pour feindre de la rattraper.

Voilà un bien petit tour, et cependant vous voyez qu'il faut employer plusieurs principes. Il faut faire sauter la coupe, enlever la carte et faire un faux mélange.

SECTION II.

Faire passer dans un chapeau une carte qu'on aura fait prendre et mêler dans le jeu.

Ce petit tour ressemble beaucoup au précédent. Vous opérez de même jusqu'à l'enlèvement de la carte inclusivement. Mais, au lieu de faire jeter le jeu en l'air pour rattraper la carte, vous empruntez un chapeau. Pour ne pas paraître gêné, vous prenez le chapeau de la main qui est libre, et le reprenez de suite de l'autre main en y jetant la carte que vous avez enlevée. Vous le changez encore de main, en invitant la personne qui tient le jeu, de le mettre sous le chapeau et tout contre. Vous donnez un coup de doigt sur le jeu, en disant que ce coup a la vertu de faire sortir la carte et de la faire entrer dans le chapeau. Vous faites voir qu'elle est arrivée.

Nota. — Que l'on ne croie pas que les différents changements de mains, que j'ai recommandés pour prendre le chapeau, soient inutiles; on verra, au contraire, qu'ils sont indispensables, pour ne pas paraître gauche dans ses mouvements. On sentira, par la pratique, que le geste entre pour beaucoup dans l'art de faire des tours.

SECTION III.

Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte qu'elles auront remise sur le jeu, faire disparaître toutes ces cartes et les faire venir au nombre qu'on voudra, l'une après l'autre.

Faites prendre une carte à autant de personnes que vous voudrez. Après la dernière prise, faites baiser les cartes, mais de façon à ce qu'une des parties du jeu soit plus forte que l'autre, c'est-à-dire qu'il y ait plus de cartes retournées d'un côté que de l'autre. Faites mettre toutes les cartes prises sur la partie la moins forte. A chacune que l'on posera, vous ferez craquer le jeu en le tenant par les deux bouts, avec le pouce par le bas et les deux grands doigts par le haut, et serrant un peu fort, vous levez vivement la main. Les cartes s'échappent de force, et étant maintenues au milieu par le pouce de la main qui tient le jeu sur lequel il appuie, ces cartes font ressort et causent un bruit assez distinct à l'oreille.

A chaque craquement, vous dites à la personne qui vient de poser sa carte : « Monsieur, elle n'est plus dessus : je vais vous le prouver tout-à-l'heure. »

Quand toutes les cartes sont placées les unes sur les autres, vous retournez le jeu, vous avez en dessus le côté qui contient le plus de cartes. Demandez à la dernièro personne qui a posé la sienne, à quel nombre

elle veut qu'elle vienne. Vous comptez en prenant des cartes que vous jetez sur la table. Lorsque le nombre demandé est arrivé, faites nommer et donnez une carte prise sur le même côté où vous venez de prendre les précédentes. Mais la personne vous dit que ce n'est pas sa carte. Vous répondez alors : « Ah ! pardon, Monsieur, j'ai oublié de vous prier de souffler : la carte ne viendra pas sans cela. » Vous étendez brusquement le bras en retournant le jeu, on souffle, et vous donnez la carte.

Ce mouvement du bras doit se faire chaque fois que l'on est obligé de retourner le jeu, parce qu'il empêche de voir celui de la main. Il est, du reste, motivé par la question que vous adressez aux personnes, soit en disant : « Monsieur, à quel nombre voulez-vous votre carte ? » ou : « Nommez votre carte ; soufflez, Monsieur, etc. » Vous opérez toujours de même jusqu'à la dernière.

SECTION IV.

Les quatre as inséparables.

Vous mettez les quatre as sur la table, en priant une personne de les prendre. Dans le temps qu'elle les relève, vous enlevez secrètement trois cartes sur le jeu, et vous posez celui-ci sur la table Vous faites mettre les as sur ce jeu, que vous ramassez de suite en y ajou-

tant les trois cartes que vous avez dans la main. Mais, dans le moment, et comme par réflexion, vous prenez quatre cartes sur le jeu, et laissez voir sans affectation celle de dessous, qui est le seul as qui soit dans les quatre cartes. Vous dites : « Comme il faut que je mêle ces quatre as dans le jeu, et qu'on pourrait penser que je ne fais pas ce mélange bien consciencieusement, voici comme je vais les disperser. » Vous mettez les quatre cartes sur la table, ainsi que le jeu, que vous coupez en enlevant une forte partie des cartes. Vous en prenez une des quatre, qu'on croit toujours être des as. Vous mettez cette carte sur le tas resté sur la table, et vous laissez tomber dessus quelques-unes des cartes que vous avez dans la main. Vous en posez une deuxième, sur laquelle vous laissez encore tomber des cartes, et de même pour les deux autres, ayant soin de mettre la quatrième, qui est l'as, parmi les trois autres as qui étaient restés sur le jeu, et que vous aviez toujours dans la main.

De cette manière, personne ne doute que ces as ne soient pas bien séparés.

Vous faites couper, et après avoir mis les deux paquets l'un sur l'autre, vous faites sauter la coupe pour que les as viennent dessus. En posant le jeu sur la table, vous dites que vous pouvez réunir ces quatre as, par la seule puissance de votre volonté, et les rassembler dans l'endroit du jeu que l'on voudra, savoir : dans le milieu, dessous, dessus, comme on le désirera.

Si on dit dessus, comme il arrive souvent, et qu'ils

y sont déjà, on les donne. Si on les demande dessous, voici comment il faut procéder. Pour mettre ces as dessous, il faut faire sauter la coupe, et pour mettre le petit doigt en place, il faut un prétexte plausible. Alors vous prenez le jeu, et feignant d'avoir entendu *dessus*, vous dites : « Puisque vous les voulez dessus, Madame, je vais vous les donner. » En disant ces mots, vous écartez les as comme si vous vouliez les prendre, et vous mettez le petit doigt dessous. Vous vous attendez bien que l'on va réclamer et vous dire que c'est dessous qu'on les veut. Mais vous avez déjà fait sauter la coupe, et vous dites : « Dessous? cela m'est égal. » Vous les montrez en les retirant l'un après l'autre. Si on les demande dans le milieu, vous prenez de même le jeu et vous l'écartez, en disant : « Je ne dis pas qu'ils vont se trouver précisément dans le milieu. » Ce mouvement, qui semble n'être qu'indicatif, vous a servi à mettre le petit doigt dans ce milieu ; vous faites sauter la coupe, et vous montrez les as où on les a demandés.

Quand on s'est rendu familier avec tous les principes applicables aux cartes, on peut rendre ce tour très-étonnant par la variété que l'on peut mettre dans le placement des as que l'on propose de faire trouver dans la situation du jeu que l'on voudra.

Il m'est arrivé que l'on m'en demandait un, la troisième carte en dessous ; un autre, la cinquième en dessus ; un troisième, dans le milieu, et le dernier, la première carte sur le jeu.

Dans un cas semblable, il faut feindre de n'avoir pas bien compris, et dans le temps qu'on vous répète la même demande, on fait agir les doigts en conséquence, en ayant l'air de s'amuser avec les cartes sans y faire attention.

Le lecteur voudra bien ne pas me reprocher d'entrer dans trop de détails : je tiens non-seulement à enseigner le secret des tours, mais encore à donner une idée de la manière de les exécuter.

SECTION V.

La multiplication des cartes dans les mains d'une personne.

Effet du tour.—On invite une personne à prendre sur le jeu un paquet de cartes, au hasard, et par l'appréciation du poids des cartes qui restent dans la main, on devine combien on en a pris. On fait compter les cartes prises, pour vérifier l'estimation qu'on a faite de la quantité. Ensuite on fait ramasser ces cartes, que l'on fait tenir entre les deux mains, et on en fait augmenter le nombre selon le désir de la personne qui tient les cartes.

Explication. — Vous comptez secrètement sur le jeu un certain nombre de cartes; supposons onze. Vous mettez le petit doigt dessous. En présentant le jeu à une personne, on la prie de prendre autant de

cartes qu'elle voudra. On pousse un peu avec le pouce les onze cartes qui sont dessus, ce qui les met en prise et qui fait qu'on les enlève naturellement. Vous affectez de soupeser le reste des cartes que vous avez dans la main, et vous annoncez que l'on en a pris onze. Pendant qu'on les compte, vous mettez quatre cartes dans votre main, que vous prenez sur le tas qui vous reste. Quand on a fini de compter, vous dites, en mettant les quatre cartes cachées dans votre main sur les onze qui sont étalées sur la table, et comme pour les repousser : « Madame, ramassez toutes ces cartes et enfermez-les dans vos deux mains. » Vous lui demandez combien elle veut que vous lui en fassiez passer de plus, mais en l'avertissant qu'il ne faut en demander qu'une petite quantité, comme trois, quatre, par exemple. La personne à qui on s'adresse, en entendant prononcer ces deux nombres, s'y arrête presque toujours, et choisit ordinairement le plus fort, qui est quatre. Alors, en faisant craquer le jeu en appuyant sur un des coins avec le pouce, vous dites : « Madame, je vous les envoie ; comptez, vous en trouverez quinze. »

Si, je suppose, elle ne demandait que trois cartes, vous lui diriez : « Madame, donnez-m'en une, afin qu'elle enseigne le chemin aux trois autres avec lesquelles je la renverrai. »

Quand on a compté et trouvé les quinze cartes, glissez-en encore quatre de la même manière, en disant : « Madame, remettez-les dans vos mains ; en

voici encore quatre (vous les prenez sur le jeu) que je tiens, et je vais vous les envoyer par la même voie. » Vous remettez ces quatre cartes dans le jeu, que vous faites craquer comme la première fois, en disant : « Comptez, Madame, vous en trouverez dix-neuf. »

Ce tour, bien exécuté, fait beaucoup d'effet. S'il arrive, ce qui est rare, que l'on ne demande que deux cartes, vous dites : « Deux cartes ? c'est peu. » Et, vous adressant à une seconde personne, vous ajoutez : « Monsieur, en voulez-vous deux aussi ? Cela ne me coûtera pas davantage ? » On répond naturellement : « Oui. » Ce qui complète les quatre cartes que l'on trouve en plus.

Songez que, pour tous les tours, il faut chercher les moyens de prévenir toutes les circonstances embarrassantes ; on les trouve avec un peu d'imagination ; mais quand ces cas se présentent fortuitement, il faut de la présence d'esprit.

SECTION VI.

Tour d'as escamotés sous la main d'une personne, suivi de la multiplication.

Ce tour de cartes est un des plus brillants que l'on puisse exécuter, soit au théâtre, soit dans une séance donnée dans un salon. C'était le triomphe de Comus père ; le parti qu'il en tirait était prodigieux. Je vais

l'expliquer de mon mieux, et je crois pouvoir assurer que je n'en omettrai aucune circonstance.

Vous invitez un des spectateurs à venir auprès de vous, à votre table. Vous le placez à droite ou à gauche, cela dépend de la main dont vous êtes le plus adroit. S'il vous est plus commode de tenir le jeu de la main droite, priez votre homme de se mettre à votre gauche. Si, au contraire, vous tenez le jeu de la main gauche, il se mettra à votre droite.

Vous prenez les quatre as et les mettez sur la table en les lui montrant. Mais, tout en parlant, vous remettez ces as sur le jeu, que vous faites un peu jouer avec les doigts, dans le but d'inspirer quelques soupçons à votre voisin. Vous remettez les as sur la table, les figures en dessous, en invitant votre partenaire à mettre la main dessus. Vous lui dites : « Monsieur, je prétends escamoter ces as sous votre main ; vous êtes bien sûr de les avoir ? » L'homme, qui se méfie de votre adresse, et qui n'a pas vu les as quand, les reprenant sur le jeu, vous les posez une seconde fois sur la table, répond franchement qu'il n'en est pas certain. Alors vous lui reprochez de se méfier de vous, en l'assurant que vous êtes incapable de le tromper; et, ramassant les as, vous ajoutez, en les lui faisant voir : « Tenez, vous voyez bien que vous les aviez. » Vous remettez encore ces as sur le jeu en continuant de parler, en disant, par exemple : « Ce n'est pas bien, Monsieur, de me soupçonner de mauvaise foi. » Ici, vous faites faire encore un mouvement aux cartes, et vous re-

placez les as sur la table, en l'invitant de nouveau à mettre la main dessus, et en lui disant : « Cette fois, vous êtes certain que les as sont bien sous vos mains. » S'il n'osait plus vous dire qu'il en doute, et qu'il réponde obligeamment qu'il le croit, alors vous lui dites : « A la bonne heure ! maintenant, vous en êtes tellement persuadé, que vous gageriez que vous les tenez ? » L'homme, qui craint que vous lui proposiez un pari, se hâte de répondre qu'il ne gagerait pas. Vous répliquez : « Mais vous n'êtes donc pas encore persuadé ? Que faut-il faire pour vous convaincre ? »

Tout en parlant, vous mettez le petit doigt sous la première carte du jeu. Vous reprenez les as et vous les faites voir, en disant : « Vous voyez, Monsieur, que je ne vous trompais pas. »

Vous remettez toujours les as sur le jeu, mais, cette fois, en les reprenant, vous les enlevez avec la carte sous laquelle vous avez mis le petit doigt ; et en même temps que vous prenez ces cinq cartes, vous dites : « Vous voyez bien, Monsieur, que je prends franchement ces as sur le jeu, et que je ne fais aucun mouvement qui puisse faire soupçonner que je les escamote. » Et en parlant ainsi, vous gesticulez de la main dans le dessein de lui laisser voir la carte de dessous. Vous remettez encore ces cartes sur le jeu, et les reprenant, en continuant de parler, vous dites : « Vous voyez que je mets bien posément ces as sur la table l'un après l'autre, que je n'ai pas pu les changer et qu'ils sont bien ici. » Comme votre homme vient d'a-

percevoir par-dessous une carte qui n'était pas un as, il en conclut naturellement qu'ils sont tous changés et qu'il n'y en a pas sur la table. Et quand vous lui demandez encore si, cette fois, il est sûr de les avoir, il est certain qu'il répondra qu'il en doute plus que jamais, et qu'il croit, au contraire, qu'il n'y en a pas du tout. Vous relevez les as et les lui montrez, en vous plaignant de son obstination. Vous les reposez sur la table, toujours les figures en dessous, et pendant que vous lui reprochez son incrédulité, vous prenez adroitement cinq cartes sur le jeu et les placez dans votre main.

Vous posez le jeu à côté des as, et en ramassant ceux-ci, vous posez dessus les cinq cartes que vous aviez dans la main. Vous égalisez bien ces cartes, et en les mettant doucement sur le jeu, vous demandez à votre homme où il croit que sont les as. Cette fois, il répondra qu'ils sont sur le jeu, car vous n'y avez plus touché; de plus, il vous les a vu prendre et les placer simplement sur le jeu ; il croira sincèrement qu'ils y sont bien. Alors vous prenez quatre cartes, que vous posez l'une après l'autre sur la table, et vous lui faites mettre la main dessus. Vous n'oublierez pas de lui faire voir la cinquième carte, pour lui faire observer qu'il n'y a plus d'as; et, pour mieux le convaincre, vous prenez le jeu, et en l'étalant devant ses yeux avec vos deux mains, vous lui faites passer en revue toutes les cartes, mais avec la précaution de ne pas laisser apercevoir les as qui sont dessus. Pour cela, il suffit de

prendre en paquet les six ou sept premières cartes et de ne pas les écarter en étalant les autres.

On se souvient que, comme on avait mis cinq cartes sur les as, il doit en rester une sur le jeu.

Vous prenez cette carte par un coin, avec l'index et le pouce, et, par un mouvement calculé, vous la laissez apercevoir par les spectateurs et par la personne qui est à côté de vous. En vous adressant à cette personne et en touchant sa main avec la carte que vous tenez, vous lui dites : « Monsieur, c'est sous votre main que je vais escamoter ces as, et non pas en les prenant sur le jeu. » En prononçant ces derniers mots, vous mettez la carte sur le jeu, comme pour mieux affirmer, et vous la faites filer selon le deuxième moyen, en ramenant la main pour continuer le tour. Vous touchez et vous découvrez l'as.

Ici, vous faites un faux mélange pour avoir occasion de glisser en dessous la fausse carte qui est restée en dessus. Je dis fausse carte, parce que ce n'est pas un as. Vous donnez encore deux as, que vous n'avez plus qu'à prendre simplement sur le jeu. Mais, au quatrième, vous mettez une carte fausse dessus, toujours au moyen d'un faux mélange. Vous prenez cette carte, que vous laissez voir sans affectation. Vous dites : « Voilà déjà trois as, il nous en faut encore un. Voyons celui qui manque. » En disant ces quatre derniers mots, vous remettez sur le jeu la carte que vous tenez, comme pour être plus libre de votre main pour écarter du bout des doigts les trois as qui sont sur la table, afin

de connaître celui qu'il faut encore. En reprenant la carte, vous la filez, c'est-à-dire que vous prenez la deuxième au lieu de la première, et vous terminez le tour.

On se sert de la feinte de la fausse carte dans cette dernière opération, pour bien persuader aux spectateurs que toutes les cartes qu'on a prises étaient étrangères aux as.

La manière de filer la carte, dont on fait usage dans ce tour, est si légère, que la personne qui est auprès de vous ne s'en aperçoit pas, quoiqu'elle ait les yeux fixés sur vos mains. Mais il ne faut pas mettre de précipitation : un mouvement un peu lent trompe plus qu'un mouvement brusque, n'oubliez pas cela.

Il faut avoir vu exécuter ce tour pour s'en faire une juste idée. Du reste, il en est de même de tous. La description vous donne la manière de les conduire, mais elle ne peut pas vous en présenter l'effet.

Multiplication des as. – Suite du précédent.

Ce tour se joint toujours à celui que je viens de décrire.

Une table, dont je vais indiquer la disposition, et dont nous aurons toujours besoin dans la dernière partie où je traite des tours divers, est ici nécessaire.

Cette table, fort simple, doit être élevée presqu'à la hauteur du creux de l'estomac.

Au lieu d'un tiroir, on place dans toute sa longueur une tablette qui entre à coulisse, par ses bouts, dans des traverses à rainures fixées à la table. On met dessus un coussin garni dans son étendue, pour neutraliser le bruit que feraient en tombant des corps lourds et sonores.

Quand, par occasion, on improvise une séance, on peut prendre la première table venue; on en ôte le tiroir, et avec deux pointes, on attache par les bouts une planche mince sur les traverses qui supportaient le tiroir. On exhausse la table en mettant sous les quatre pieds des cales d'une épaisseur convenable.

Cette table, comme on le verra par la suite, offre des avantages immenses. La tablette dont je viens de parler sert à mettre les objets dont on a besoin et qui doivent rester cachés aux yeux des spectateurs, comme je l'ai déjà dit. Les prestidigitateurs lui ont donné le nom de *servante.*

C'est encore ici le lieu de donner un conseil important, et j'en saisis l'opportunité.

Il y a plusieurs tours pour lesquels on se sert de cartes préparées d'une manière particulière, et sur lesquelles on est obligé d'apposer différents points. Cela est surtout nécessaire pour le tour dont nous allons nous occuper tout-à-l'heure.

Dans ce tour, on a besoin d'une grande quantité d'as, et, pour deux raisons, on doit les faire soi-même. La première, c'est qu'il serait difficile ou dispendieux de s'en procurer un grand nombre; la seconde, c'est que

les cartes ordinaires ne seraient pas aussi commodes, à cause de leur épaisseur, parce qu'il faut en tenir le plus possible dans sa main. Voici ce qu'il faut faire.

On fait graver à jour, sur des feuilles de cuivre très-minces, les quatre points des cartes.

D'une part, on détrempera du vermillon dans de l'eau gommée, que l'on étendra sur un morceau de verre ou de faïence, et on laissera sécher.

D'autre part, on détrempera de même du noir de fumée ou du noir d'ivoire bien broyé, dans de l'eau gommée, et on le mettra aussi sur du verre ou de la faïence.

Pour s'en servir, on prendra un gros pinceau de soie de porc, qui doit être rude et plat du bout. On en fabrique de cette sorte pour vignettes, lettres ou chiffres.

Après avoir humecté légèrement ce pinceau avec de l'eau, on le frottera sur la couleur, et de là sur le patron que l'on aura appliqué sur le papier ou carton.

Si on n'a pas de gravures à jour sur cuivre, on peut y suppléer en calquant les points sur du papier verni, que l'on découpe proprement.

On prendra une feuille de papier à dessin, qui est plus mince que la carte, mais suffisamment épais; on tracera légèrement dessus, avec un crayon de mine de plomb, autant de dimensions de cartes que l'on pourra, et on appliquera un point au milieu de chacune. Sur une feuille de papier de dix centimes, j'ai fait quarante

et quelques as. La feuille était du format dit grand-raisin. Quand les points sont bien secs, on étend la feuille sur une table de marbre très-propre. On promène sur cette feuille un morceau de savon blanc, et on la lisse en la frottant fortement avec une pierre de silex que les cartiers appellent polissoir. A défaut de cet outil, on peut se servir d'une bouteille ou de quelque corps dur et poli. Ensuite on découpe.

Il se présente ici un embarras : c'est la difficulté de se procurer des as de trèfle, dont on ne peut pas toujours se passer. Pour obtenir cet as, il n'y a pas d'autre moyen que de le faire graver sur cuivre en relief. Car, comment imiter autrement sa couronne? La gravure à jour ne pourra jamais la représenter qu'imparfaitement, et ne passera que dans de rares circonstances. J'engage donc les amateurs zélés de faire graver cet as, qui est indispensable dans plusieurs beaux tours pour lesquels il faut préparer des cartes soi-même.

Dans ce tour que je vais décrire, on n'a pas absolument besoin de cet as, car on ne peut guère faire attention à son absence dans une aussi grande quantité qu'il en faut.

Je passe à la description.

Ayant fini le tour précédent, vous ramassez les quatre as restés sur la table, et vous les mettez sur le jeu. Vous faites un faux mélange, et vous dites à la personne qui est toujours restée à côté de vous : « Monsieur, combien voulez-vous que je vous donne d'as ? »

En lui faisant cette question, vous laissez tomber naturellement le bras droit (car je suppose que vous tenez le jeu de la main gauche), et la main se trouve juste à portée d'un fort paquet d'as que vous aviez disposé sur la tablette dont nous avons parlé, et que vous avez posé sur un de ses côtés, en l'appuyant contre un objet quelconque. Placé de cette façon, le paquet est plus en prise. Quand la main s'en est emparée, vous le joignez au jeu, comme si vous vouliez ajuster les cartes. Vous avez soin de bien envelopper ce tas de toute la main, afin qu'on ne s'aperçoive pas de son épaisseur.

Ce Monsieur à qui vous adressez la question répondra, je suppose: « J'en veux six. » Alors vous lui dites : « Mais vous savez bien qu'il n'y a que quatre as dans le jeu. » S'il en demande, d'après votre observation, deux ou trois, continuez en disant : « Mais, non. Vous en avez demandé six, je vais vous en donner six. Je puis même vous en donner davantage. » Et vous prenez des as sur le tas, l'un après l'autre, et les jetez sur la table et toujours en disant : « Tenez, Monsieur, tenez, puisque vous aimez les as, en voici. » Et vous continuez ainsi jusqu'à ce que vous en ayez jeté quinze ou vingt. Alors, par un adroit coup de main, vous mettez tout le reste du paquet d'as dans votre main droite, en jetant le surplus sur la table. Vous fourrez légèrement ce paquet dans le gilet de la personne, en vous aidant de l'autre main pour écarter le gilet. Le mouvement que vous faites pour mettre ces

cartes doit être semblable à celui que vous feriez pour pincer l'étoffe.

En même temps que vous placez les as, vous en retirez une partie en les écartant avec les doigts et les laissant tomber. Vous rentrez la main dans le gilet et en plusieurs fois, pour prendre une partie des as que vous y avez laissés, continuant cette manœuvre jusqu'à ce que vous les ayez pris tous.

Durant cette opération, vous dites : « Vous voyez, Monsieur, que, quand je n'ai point d'as, je sais où en trouver. »

Cette scène est d'un effet très-plaisant quand elle est bien exécutée.

SECTION VII.

Mettre les quatre as sous un chapeau et les quatre rois sur le jeu qu'on tient dans la main, faire venir ces quatre as sur le jeu, en place des rois, et trouver ces derniers sous le chapeau où étaient les as ; ensuite faire revenir les as sous le chapeau et les rois sur le jeu, comme ils étaient auparavant.

Ce tour est aussi facile à faire qu'il est joli.

Il faut avoir quatre rois derrière lesquels on aura imprimé un point pareil à celui que le roi porte, de sorte que ces quatre cartes paraissent rois d'un côté et as de l'autre.

C'est le cas de se servir des patrons dont j'ai parlé précédemment.

Si on n'avait pas de timbre pour l'as de trèfle, voici comme on pourra y suppléer.

Vous dédoublerez un roi et un as de ce point. Pour bien réussir dans cette opération, il faudra préalablement faire un peu humecter ces deux cartes, en les mettant pendant une heure à la cave, et posées sur la terre. Lorsqu'elles sont dédoublées, vous les collez dos à dos et vous les mettez sous presse.

Disons ici en passant, et une fois pour toutes, que quand, dans des préparations de cartes, vous aurez besoin de coller, la colle qui convient dans ce cas doit être composée de moitié farine de froment et moitié amidon.

Quand vous voudrez faire ce tour, voici comment il faudra disposer d'avance votre jeu :

Vous mettrez dessus les quatre as véritables, et vous disperserez dans l'intérieur les cartes préparées, de façon que le côté des as soit en vue. Vous ouvrez le jeu pour y chercher les faux as et en même temps les vrais rois. Vous posez ces huit cartes sur la table.

Vous saisirez le moment pour faire baiser les cartes par moitié. Vous n'oublierez pas qu'alors les vrais as que vous aviez mis d'abord sur le jeu sont maintenant sur la partie de dessous. Cela fait, vous mettez, en présence des assistants, les quatre rois sur la partie de dessus, et vous posez le jeu sur la table.

Vous empruntez un chapeau, et le tenant d'une

main, vous prenez de l'autre les quatre faux as qui étaient restés sur la table. Vous les couvrez du chapeau, en les retournant.

Alors vous dites : « Messieurs, les as que je viens de mettre sous ce chapeau vont venir sur le jeu où vous voyez que sont les rois (on les montre), et ceux-ci vont en prendre la place sous le chapeau. » Vous mettez la main sous la table, en retournant le jeu, et, de l'autre main, vous donnez un coup de doigt sur le chapeau, comme si cela était nécessaire pour opérer cette interversion. Vous faites voir les as sur le jeu, et, en levant le chapeau, vous montrez les rois. Vous les prenez, en disant : « Remarquez, Messieurs, que je remets ces rois sous le chapeau (vous les retournez en les couvrant). Comme magicien, mon pouvoir est supérieur à celui des rois, et, en vertu de ce pouvoir, j'ordonne à ceux-ci de revenir sur le jeu, et aux as de retourner sous le chapeau. »

Vous faites les mêmes mouvements qu'au premier changement, pour avoir occasion de renverser le jeu dans votre main, que vous remettez sous la table.

Le tour étant fini, vous ferez sauter quelques cartes de dessus par dessous, pour avoir un côté du jeu qui montre les figures, et vous ramassez les as, que vous joignez au jeu en les mettant sur les figures. Si vous négligiez cette précaution, on trouverait étrange de vous voir placer ces as à l'envers sur le dos du jeu. Ce serait une gaucherie qui pourrait inspirer des soupçons.

SECTION VIII.

Une carte ayant été pensée, en mettre trois des premières venues sur la table, et faire changer celle des trois qu'on choisira en la carte pensée.

Ce tour est un des plus brillants et des plus étonnants que l'on puisse exécuter avec les cartes. J'ai toujours remarqué que ces tours de cartes pensées, qui sont du ressort de la prestidigitation, sont ceux qui frappent le plus. Mais aussi cela dépend beaucoup de la manière de faire penser. Celle que donne Decremps est réellement trop naïve. Il conseille d'écarter le jeu sous les yeux d'une personne, en mettant au beau milieu et bien en évidence une carte marquante, telle qu'un roi ou une dame. Alors il faut s'adresser à des personnes bien simples pour qu'elles ne devinent pas l'intention du prestidigitateur.

Voici la méthode que j'emploie. On met sous le jeu la carte qu'on veut faire penser, on fait sauter la coupe en laissant le petit doigt sous la carte qui est au milieu. Si le jeu est dans votre main gauche, vous mettez le bout du grand doigt de la droite entre les deux parties, en haut, et avec l'index de la même main, vous attirez le bout du jeu. En commençant par sa partie inférieure, vous laissez échapper les cartes les unes après les autres, en arrêtant l'espace d'un clin-d'œil à la carte que vous voulez faire penser, qui est toujours maintenue par le

grand doigt de la main droite, et ce grand doigt achève de laisser échapper les cartes de la partie supérieure.

De cette manière, les cartes, passant vivement sous les yeux de la personne, ne peuvent être aperçues que confusément, à l'exception de celle sur laquelle vous vous arrêtez un léger instant, et qui seule peut frapper la vue. Enfin, pour résumer ce que je viens d'expliquer, figurez-vous que vous tenez le jeu comme pour faire sauter la coupe, et que tenant la partie supérieure avec le pouce par le bout d'en bas, et les autres doigts par le bout d'en haut, vous tiriez vers vous le bout supérieur que vous maintenez avec les doigts. Si vous présentez ainsi le jeu à une personne, elle verra bien la tête de la carte qui est sous le paquet supérieur, puisque le jeu est ouvert par ce bout; toute la différence, c'est que vous n'aurez pas laissé glisser les cartes, chose indispensable pour qu'on ne pense pas que vous aviez l'intention de n'en montrer qu'une, ce qui serait de la dernière maladresse. Maintenant occupons-nous du tour.

Ayant disposé une carte pour faire penser, comme je viens de le dire, vous vous approchez d'une personne, en lui disant: « Madame, voulez-vous, s'il vous plaît, prendre une carte..... ou la penser, c'est égal. » En disant cela, vous lui mettez les cartes sous les yeux, et elle a dû penser celle que vous lui avez laissé entrevoir.

Supposons que ce soit la dame de carreau. En retournant à votre table, vous faites sauter la coupe, et

sous la carte pensée, qui est alors dessous, vous mettez trois cartes indifférentes. Cette carte pensée se trouve donc la quatrième en dessous.

Montrez la première de ces cartes en disant : « Celle-ci, Madame, n'est pas celle que vous avez pensée ? » On répond non, et vous la posez sur la table. Vous faites voir la deuxième, et vous la mettez aussi sur la table. Vous montrez enfin la troisième, et la personne qui a pensé la carte dit toujours que ce n'est pas la sienne. Mais, cette fois, vous la faites glisser pour prendre la seconde en dessous, qui est la carte pensée. Vous la mettez au milieu des deux autres, et vous adressant à la même personne, vous dites : « Madame, la carte que vous avez pensée n'est pas dans ces trois qui sont sur la table ? » Cette personne ayant répondu qu'elle n'y est pas, vous lui demandez laquelle des trois elle veut qui devienne sa carte ; et comme, ordinairement, elle est éloignée do vous, elle indique presque toujours celle du milieu, parce qu'elle est plus facile à désigner. Dans ce cas, comme c'est la carte pensée qui est à cette place, vous dites : « Vous ne voulez pas que ce soit celle de ce coin, ni celle-ci (vous les retournez) ? nommez votre carte ? » On répondra : « La dame de carreau. » Vous la retournez et la faites voir.

Si, par hasard, on indiquait une carte des coins, on met dessus celle qui a été pensée, et sur celle-là l'autre carte. On prend ces trois cartes ensemble, et on donne dessus un petit coup de doigt, car il faut faire quelque

chose. On remettra sur la table les cartes dans le même ordre; mais on fait glisser la carte pour mettre celle qui a été pensée à la place de celle qui a été désignée, et qui passe pour la même. Alors rien n'est changé dans le tour, qui se termine comme dans le premier cas où on aurait indiqué la carte du milieu.

Il est tout naturel que le lecteur fasse ici une objection. Il se dira : Mais si on n'avait pas pensé la dame de carreau.

Je saisis cette occasion pour donner une idée de la manière de se tirer d'affaire dans le cas où on serait contrarié dans l'exécution d'un tour. Dans celui que je viens de décrire, il peut très-bien arriver une circonstance fort embarrassante pour qui ne saurait pas y remédier.

Je suppose que la personne à qui vous vous êtes adressé ait pensé une autre carte que la dame de carreau; que même, ayant pensé cette carte, il lui vienne après coup l'idée de changer, et quand vous lui faites nommer sa carte, que vous croyez bien être la dame de carreau, elle nomme, par exemple, le huit de pique. Il ne faudrait pas se déconcerter, et même, dans cette conjecture, le tour peut devenir encore plus frappant que dans le premier cas.

Lorsque la personne vous aura nommé le huit de pique, après avoir indiqué la place où elle veut qu'il se trouve, et que, comme précédemment, vous aurez retourné les deux autres en faisant la même question : « Vous ne voulez pas que ce soit celle-ci ni celle-là? »

dites, avec l'aplomb de quelqu'un sûr de son fait : « Madame, le huit de pique que vous avez pensé est ici comme vous l'avez désiré. Vous voyez qu'il n'est pas dans le jeu. » En disant ces dernières paroles, vous allez vers la personne en ouvrant le jeu et en feuilletant les cartes, comme pour faire voir que celle qui a été pensée n'y est plus ; mais, d'un coup d'œil, il est facile de voir celle qu'on vient de nommer. On la met vite en dessous, ce qui fait qu'elle se trouverait sur le jeu si on le retournait.

Cette opération doit se faire en un moment, et quand vous êtes arrivé auprès de la personne, vous continuez de feuilleter pour lui faire passer toutes les cartes en revue, avec la précaution de ne pas aller jusqu'à la dernière, qui est le huit de pique. La personne ne le voyant pas, commence à croire, ainsi que le reste des spectateurs, que sa carte est sur la table. Vous allez prendre cette carte, et en la montrant, vous dites : « Vous voyez, Madame, que c'est bien la vôtre, je ne me trompe jamais en faisant ce tour. » En parlant ainsi, vous marchez vers votre table en faisant filer la carte, que vous poserez dessus. Alors le huit de pique est sur la table, et la dame de carreau est sur le jeu. La personne ne manquera pas de vous dire : « Mais, Monsieur, ce n'est pas ma carte que vous m'avez montrée. » Vous répliquez : « Comment, ce n'est pas votre carte, Madame ? Quelle est donc celle que vous avez vue ? » Elle répondra : « Vous m'avez fait voir la dame de carreau. » Vous ripostez en disant :

« Je suis bien fâché, Madame, d'être obligé de vous dire que vous vous trompez. Vous ne pouvez pas avoir vu la dame de carreau, puisque Monsieur l'avait dans son gilet depuis le commencement de la séance. »

Pendant la petite contestation que vous venez d'avoir, vous avez eu le temps d'enlever la dame de carreau, et l'ayant tirée du gilet, vous la montrez à tous les spectateurs. Vous allez relever le huit de pique, que vous faites également voir, en disant : « Vous voyez que la carte que Madame a pensée est bien où on a voulu qu'elle fût. »

On croit généralement que vous avez feint de manquer le tour pour le rendre plus surprenant. On le termine ainsi à la satisfaction des assistants.

SECTION IX.

Une carte ayant été pensée, la faire trouver dans l'un de trois paquets qu'on choisira.

Vous invitez une personne à penser une carte à sa volonté. Vous faites trois tas sur la table avec le jeu. Vous demandez dans lequel de ces tas on veut que la carte pensée se trouve. Le tas étant indiqué, vous dites : « Monsieur, nommez votre carte; elle est dans le paquet qu'on vient de désigner. » La carte étant nommée, vous prenez les deux tas qui n'ont pas été choisis, vous les réunissez, et vous laissez l'autre sur

la table. Vous dites : « Messieurs, je vais vous faire voir que la carte pensée n'est pas dans les deux tas que je viens de retirer. » Et vous les feuilletez en allant vers la personne qui a pensé la carte.

Si, en feuilletant jusqu'à la fin (ce qui est l'affaire de deux secondes), vous n'avez pas vu la carte, vous en faites remarquer l'absence à cette personne, et vous allez chercher l'autre tas, en laissant sur la table ceux que vous aviez dans les mains ; vous faites voir que la carte pensée se trouve dans le tas voulu.

Dans ce premier cas, vous recommencez le tour, en disant : « Messieurs, on pourrait croire que j'ai été servi par le hasard ; mais, pour vous prouver que l'on se tromperait, je vais faire encore une fois le tour, et je vous assure qu'il en sera de même qu'à la première. —Madame, pensez une carte. » Ayant séparé le jeu en trois paquets, vous invitez de désigner celui où on veut que la carte pensée se trouve. Le tas étant indiqué, vous faites comme la première fois : vous prenez les deux non désignés, que vous feuilletez encore, comme pour faire remarquer que la carte n'y est pas ; si, cette fois, vous l'apercevez, coulez-la sous le dos du jeu. En continuant de feuilleter, vous faites voir que la carte n'est pas parmi celles que vous avez dans les mains, mais avec la précaution de ne pas laisser voir celle de dessus le jeu.

En allant chercher le tas où doit être la carte pensée, vous enlevez celle-ci, qui est sur les cartes que vous avez dans les mains, lesquelles vous déposez sur la

table. En prenant l'autre tas, que vous venez chercher, vous y posez la carte que vous avez enlevée, en disant : « Messieurs, non-seulement la carte se trouve dans ce paquet, mais elle s'y trouvera dans la situation que l'on voudra, savoir : dans le milieu, dessous, dessus, comme on le souhaitera. » Si on la demande dessous ou dans le milieu, il n'y a qu'à faire sauter la coupe. Si on la veut dessus, il n'y a qu'à la donner.

Si, cette seconde fois que vous faites le tour, la carte se trouvait encore dans le tas indiqué comme la première fois, alors vous le termineriez de même, et vous en resteriez là. Cette répétition aurait toujours l'avantage de prouver aux spectateurs que vous étiez sûr de ce que vous aviez annoncé; car, en réussissant deux fois de suite, cela doit suffire pour convaincre que vous avez le pouvoir de faire toujours trouver la carte pensée dans le tas que l'on désignerait.

SECTION X.

Quatre cartes différentes, et les premières venues, étant mises sur la table à la vue des spectateurs, les faire toutes changer en cartes du même point que celle qu'on prendra au hasard dans un jeu, et cela sans toucher aux cartes.

Ce tour est un des plus beaux et des moins connus que l'on puisse faire.

Avant de le proposer, voici comment il faudra préparer votre jeu.

Prenez, je suppose, les quatre valets; mettez-en un sous le jeu, c'est-à-dire du côté des figures. Sur ce valet, mettez une autre carte, la première venue. Sur cette dernière, mettez un second valet, et sur celui-ci, encore une autre carte indifférente. Puis un troisième valet, que vous couvrez de même d'une autre carte. Enfin, vous mettez le quatrième valet, sur lequel vous posez aussi une carte quelconque.

Le jeu étant ainsi disposé, prenez-le par les deux côtés; et en montrant la carte qui se trouve la première en dessous, vous dites : « Messieurs, je vais placer sur la table les quatre premières cartes qui vont se présenter. Je prends celle-ci et je la pose. Mais, au lieu de prendre celle que vous avez fait voir, vous la faites glisser, et prenez la seconde, qui est un valet. Et comme il faut se débarrasser de cette carte inutile

et gênante qui est restée en dessous, vous dites, en exécutant en même temps que vous parlez: « Je prends une carte sur le jeu, et je la mets au milieu. J'en prends aussi une dessous, et je la mets de même dans le milieu. »

Cela fait, vous montrez la carte qui est sous le jeu et qui couvre le valet suivant.

Vous faites encore glisser la carte pour prendre le valet. Vous continuez de mettre une carte de dessus et une de dessous dans le milieu. Vous opérez toujours de la même manière, jusqu'à ce que vous ayez posé le quatrième valet.

Les spectateurs croient évidemment que les quatre cartes que vous leur avez montrées sont sur la table. Vous prenez un autre jeu et vous faites tirer forcément un valet en disant: « Messieurs, on va tirer une carte au hasard, dans ce jeu, qui est complet, et je ferai changer les quatre cartes que je viens de poser, en cartes du même genre que celle qu'on va prendre; c'est le sort qui décidera de la métamorphose. Ainsi, si on tire un as, ces cartes seront changées en as; si on tire un roi, elles deviendront rois, et de même pour toutes les cartes.

» Voyons, Monsieur, la carte que vous avez prise?... C'est un valet! » Alors, vous allez retourner les cartes qui sont sur la table, et les spectateurs voient quatre valets.

Pour avoir plus de facilité à faire prendre la carte, on peut mettre ensemble les quatre valets sur le se-

cond jeu, dans lequel on en fait tirer un. On les met au milieu par la coupe, au moment d'en donner à prendre. Il est plus aisé de faire tirer une carte forcée dans quatre pareilles, que s'il n'y en avait qu'une.

SECTION XI.

Faire qu'une carte tirée au hasard et mêlée se trouve dans celui qu'on choisira de sept ou huit paquets qui seront formés sur la table avec le jeu, et, de plus, se trouve dans le lieu qu'on voudra du tas choisi.

Une carte ayant été tirée et mêlée en apparence, parce qu'on se sert d'un faux mélange pour conserver toujours la carte prise sur le jeu, on fait cinq ou six paquets ou plus, si on veut, sur la table, en ne perdant pas de vue celui sur lequel la carte est restée.

On invite à désigner celui de tous ces tas où on désire que la carte tirée se trouve. Quand il est indiqué, on le laisse sur la table en ramassant tous les autres. On met en dessus le paquet sur lequel est la carte qui fait l'objet du tour.

On conserve toutes ces cartes dans la main. On revient au paquet resté sur la table, et on le partage en deux. On demande encore dans lequel de ces deux tas on veut la carte. On prend celui qui n'a pas été désigné, et on le met sous les cartes qu'on a dans la main. Alors on examine le petit tas qui reste, pour voir si on

peut encore le séparer en deux parties; il faut tâcher d'éviter de faire des tas de trois cartes, mais s'y prendre de façon que le dernier paquet qu'on veut partager soit en nombre pair, parce qu'il est nécessaire que le dernier petit tas que l'on indique, et qui reste seul, ne soit composé que de deux cartes.

Je suppose qu'il y ait six cartes au dernier paquet, et que l'on veuille encore le partager.

On prend dessus deux cartes seulement, on en fait un tas. Si on indique celui qui contient quatre cartes, on met le tas de deux sous celles qu'on a dans la main, et on fait encore deux petits paquets de celui qui reste, lesquels seront chacun de deux cartes. On en fait désigner un, et dans le temps qu'on l'indique, on enlève la carte qui est sur toutes celles que l'on a toujours gardées dans la main. On la pose sur les deux cartes désignées en les ramassant. Ici, on se débarrasse du paquet qu'on avait toujours tenu dans la main, en le jetant sur la table. On met la carte ajoutée au milieu des deux autres, on les étale dans la main et on demande laquelle des trois on veut qui soit la carte qui a été prise et mêlée dans le jeu. Si on choisit celle du milieu, on découvre les deux des coins l'une après l'autre, en disant: « Vous ne voulez pas que ce soit celle-ci? Ni celle-là? » Et on retourne celle du milieu, qui est reconnue par la personne qui l'a tirée. Si on choisit l'une des coins, on prend cette carte et on met les deux autres dessus. Celle qui a été tirée doit être au milieu. Et en s'adressant toujours à la même per-

sonne, on lui dit : « Vous savez, Madame, que la carte que vous avez désignée est dessous ? Donnez un petit coup de doigt sur ces cartes, cela est indispensable pour faire réussir le tour. » Et les tenant d'une main par les côtés, on fait glisser la carte en prenant de l'autre main celle qui est après, on la fait nommer et on la fait voir.

Nota. — Les spectateurs, qui sont tous un peu éloignés de la table, ne peuvent pas juger de la quantité de cartes qu'il y a dans les tas, d'autant moins qu'on a eu le soin de bien les égaliser; ainsi, quand il n'y a que deux cartes dans un paquet, on peut croire qu'il y en a trois ou quatre.

SECTION XII.

Quatre ou cinq personnes ayant pris chacune deux cartes, les mêler toutes, et les faire venir dessus et dessous le jeu, les unes après les autres, par un léger mouvement imprimé aux cartes.

Ce tour est un de ceux qui font le plus d'effet, au théâtre comme au salon; il est, dans le fait, un des plus brillants de la prestidigitation.

Vous faites prendre deux cartes à chacune de quatre ou cinq personnes, en les invitant de se les rappeler. Ensuite vous les priez, l'une après l'autre, de les remettre au milieu du jeu, vous feignez de couper

chaque fois dans des endroits différents, mais en faisant mettre toutes les cartes ensemble et l'une sur l'autre. De temps en temps, il faut exécuter un faux mélange, pour faire croire que vous mêlez toutes ces cartes et que vous les perdez absolument de vue; et comme vous les avez fait mettre toutes ensemble, elles doivent, à la fin, se trouver sur le jeu.

Vous remarquerez dans quel ordre on les pose, car les deux premières à faire paraître ne peuvent être que celles de la dernière personne qui a mis les siennes, comme les deux dernières cartes ne peuvent être que celles de la première personne qui a commencé à poser.

Vous continuez le tour en disant: « Messieurs, toutes ces cartes que l'on vient de placer dans le jeu sont bien dispersées, et cependant, par le seul effet d'un petit coup de main, elles vont toutes venir dessus et dessous, les unes après les autres. » En parlant ainsi, vous montrez le dessous du jeu, où personne ne voit une carte qui lui appartienne. Et remarquez que, comme vous venez de dire que toutes les cartes prises étaient dispersées, aucun des spectateurs ne peut en douter, puisqu'on a cru vous les voir mêler après les avoir fait mettre dans différents endroits du jeu.

Vous faites sauter une carte de dessus par-dessous. Alors, prenant le jeu par un bout et par les côtés avec deux ou trois doigts, vous lui imprimez un léger mouvement de secousse, et ayant fait nommer ses cartes à la dernière personne qui les a posées, vous les lui faites

voir, en lui montrant d'abord celle de dessous, pour être moins gêné, puisque votre main est en position pour lui faire voir de suite cette carte. En lui montrant après la carte de dessus, vous poussez un peu avec le pouce celle qui suit, pour pouvoir mettre le petit doigt dessous, afin de la faire sauter avec la première que vous venez de faire voir. Par cette opération, la carte qui est alors dessus et celle qui est dessous appartiennent à la seconde personne à qui vous devez donner ses cartes. Vous continuez toujours de même, en faisant sauter la coupe chaque fois, pour enlever deux cartes de dessus le jeu qui doivent passer dessous. Faites attention qu'il n'y a que la première fois qu'on ne fait sauter qu'une seule carte.

Pour terminer le tour d'une manière plus frappante, il faudra feindre d'oublier la dernière personne à laquelle vous devez aussi montrer ses deux cartes, et de regarder le tour comme fini. Cette personne ne manquera pas de vous rappeler qu'elle aussi a pris deux cartes. Vous vous excusez d'en avoir perdu la mémoire, et la priez de les nommer. Pendant ce temps, vous mouillez un peu l'index et le pouce, avec lesquels vous pincez le jeu, que vous lancez sur la table. Toutes les cartes tombent, excepté celles de dessus et de dessous, qui restent attachées au bout de vos doigts. Ces cartes étant celles de cette dernière personne, vous les lui montrez et les jetez sur la table avec les autres.

SECTION XIII.

Faire changer subitement quatre cartes, deux fois de suite, de situation dans le jeu.

Ce jeu de main n'est pas, à proprement parler, un tour composé. Il n'est simplement que l'effet de la coupe sautée; mais, pour les personnes qui ne connaissent pas ce principe, et c'est le plus grand nombre, cet effet est inconcevable.

Quelques amis me parlaient quelquefois de ce moyen, que l'on appelle *faire sauter la coupe*, en convenant qu'ils n'en avaient nulle idée. Et voici ce que je faisais pour leur faire comprendre de quelle ressource il pouvait être dans les tours de cartes.

Ayant retiré les quatre as du jeu, j'en faisais mettre un rouge dessus et un rouge dessous, et en coupant lentement, on en mettait un noir sous la partie que je tenais élevée et l'autre noir sur le tas que je tenais plus bas. Je rejoignais les deux paquets, en laissant le petit doigt entre eux, pour être prêt à faire sauter la coupe. Je priais les spectateurs de remarquer qu'en réunissant les deux parties, les as noirs étaient bien au milieu du jeu. Je faisais revoir les deux as rouges, qui étaient toujours dessus et dessous, et faisant légèrement sauter la coupe, de façon à mettre les yeux en défaut, je montrais que les rouges étaient au milieu, et que les noirs, qui y étaient d'abord, étaient venus

dessus et dessous, à la place des rouges. Comme, pour faire voir ce changement de situation, j'étais obligé de feuilleter les cartes les figures en haut, quand j'arrivais aux as rouges, je mettais le petit doigt entre eux, et, sans retourner le jeu, je faisais de nouveau sauter la coupe, et tous ces as se retrouvaient comme ils étaient en premier lieu. Ces transpositions imperceptibles étonnaient singulièrement ceux qui en étaient témoins.

Mais voici ce qui augmentait beaucoup leur admiration : je reprenais les quatre as, et, sans avoir égard à leur couleur, j'en faisais mettre un dessus, un dessous, et mettant le petit doigt au milieu du jeu, je faisais sauter la coupe; mais, au lieu de réunir les deux parties, j'enlevais vivement la partie inférieure, que j'élevais en l'air, comme si je coupais tout simplement, ce qui fait le même effet aux yeux des spectateurs, quand ce mouvement est bien exécuté, ce qui n'est pas difficile.

Croyant que je n'avais que coupé, on mettait les deux autres as au milieu, et je fermais le jeu. Les quatre as se trouvaient donc ensemble, quand les assistants croyaient de bonne foi qu'il y en avait toujours un dessus et un dessous. Alors je mettais le jeu entre les mains d'une personne, en lui disant que je pouvais opérer un grand changement sans tenir les cartes. Je frappais dessus, en ordonnant aux as de dessus et de dessous d'aller accompagner ceux qui étaient au milieu. On vérifiait, et on trouvait les deux as fort obéissants à mon commandement.

SECTION XIV.

Faire de suite le portrait d'une jeune femme, sur une carte qu'elle aura tirée au hasard.

Je ne pense pas comme ces esprits chagrins, qui disent que, si l'on a toujours comparé la femme à la rose, c'est parce que celle-ci a des épines.

Pourquoi prendre les choses du mauvais côté, quand rien ne nous y oblige?

Moi, je crois que cette identité est établie par l'égalité de leur beauté, de leur fraîcheur, et par la même destinée dont les menace ce maigre vieillard aux grandes ailes et à la longue faulx.

Lecteur, si c'est aussi votre opinion, vous ferez peindre sur une carte blanche une rose dans tout son éclat. Sur une autre carte, vous ferez peindre un bouton qui commence à s'épanouir.

Quand vous voudrez faire ce tour, vous mettrez une de ces cartes peintes sur le jeu. Si votre intention est de vous adresser à une femme arrivée à l'âge où toutes les qualités gracieuses sont développées, vous prendrez la première rose. Si vous avez en vue une jeune demoiselle de quatorze à quinze ans, vous choisirez le bouton.

Vous ferez tirer une carte à cette personne, et vous vous servirez du principe de *couler la carte* (voyez la section XVII de la première partie), pour changer celle que vous avez fait prendre à volonté.

J'ai oublié de dire, qu'avant d'opérer ce changement,

vous devez entretenir l'assemblée d'un talent qui vous est particulier, celui de faire à la minute des portraits fort ressemblants.

La carte ayant donc été changée comme je l'ai dit, et ayant promis de faire le portrait de la personne qui a tiré la carte et sur cette carte même, vous vous approchez d'un jeune homme, et l'invitez à la prendre sur la partie du jeu où elle doit être, et de juger lui-même de la réussite. Le jeune homme ne manque pas, en voyant la rose, de dire que le portrait est parfaitement ressemblant.

Chacun veut le voir, et surtout la jeune personne, qui prend un peu la couleur de l'image, en jetant les yeux dessus; ce qui ajoute encore à la ressemblance. Tout le monde applaudit au talent de l'artiste, excepté peut-être certaines personnes du sexe féminin, qui trouveront sans doute à critiquer intérieurement quelques touches du portrait.

Pour compléter ce tour et le finir d'une manière plaisante, vous aurez une autre carte sur laquelle vous aurez fait dessiner ou peindre une tête de cheval. Vous placerez cette dernière carte sous la rose, comme devant venir après. Alors vous continuez en disant: « Puisque j'ai réussi dans le portrait de Mademoiselle, il faut que j'essaie de faire celui de Monsieur, s'il veut bien me le permettre. » Vous vous adressez à un jeune homme, qui prend aussi une carte, que vous changez par le moyen connu; on la fait voir, ce qui cause un moment de bonne humeur dans l'assemblée.

Comme il est de la délicatesse d'éviter toute plaisanterie désobligeante, même avec ses plus intimes amis, il faudrait se garder de prendre la figure d'un ignoble animal, telle que celle d'un bœuf, d'un porc, d'un âne, etc. On pourrait avoir une collection d'animaux, dont la comparaison n'aurait rien de blessant pour l'amour-propre, tels qu'un coq, un renard, un lion, etc. Alors on choisirait l'animal dont le caractère pourrait s'approprier à celui du jeune homme dont on veut se jouer.

Nota. — Si on voulait se servir de cartes dont les dos seraient coloriés, il faudrait dédoubler ces cartes et coller sur la surface blanche de la feuille coloriée les figures dont nous parlions, et qui seraient peintes sur du papier ordinaire.

On trouve à la section VII de cet article la manière de dédoubler les cartes et de les coller.

SECTION XV.

Proposer une partie de triomphe à une personne et la gagner, soit que vous lui donniez les cartes, soit qu'elle vous les donne elle-même.

On peut, en un moment, disposer les cartes pour faire une volte sur le coup.

Ayant le jeu en main, on le feuillette comme pour y chercher ou y voir quelque chose. On amène quatre

cartes du même genre en avant sur les figures, soit, je suppose, quatre cœurs. Vous prenez ces quatre cœurs avec trois autres cartes, et vous les passez dessous; je veux dire sur le jeu. Vous ferez attention que, dans ces trois cartes que vous mettez dessous avec les cœurs, il n'y en ait pas de ce dernier point. Vous cherchez encore deux cœurs, et vous les faites glisser aussi sur le jeu; sur ces derniers cœurs, vous mettez deux cartes toujours d'un autre point.

Cet arrangement terminé, vous faites un faux mélange, pour ne pas laisser penser que vous faisiez quelque préparation. Du reste, comme je l'ai dit, cette disposition se fait si promptement, que personne n'y prend garde. Après votre faux mélange, vous donnez à couper. Vous ramassez et faites sauter la coupe. Vous distribuez les cartes et retournez un cœur.

Vous laissez votre jeu sur la table, les figures en dessous. Votre partenaire, qui se prépare à encarter, vous invite à relever vos cartes; vous lui répondez que cela est inutile, que vous allez couper la sienne, et qu'ensuite vous lui demanderez de l'à-tout.

Il met sa carte et vous coupez. En retournant les vôtres l'une après l'autre, vous les jetez sur la table, en disant : « A-tout, à-tout, à-tout et à-tout ! »

En voyant ce coup de triomphe, les spectateurs l'attribuent naturellement à l'adresse dont vous avez déjà fait preuve dans les cartes; mais la surprise devient sérieuse, quand vous annoncez que votre partenaire va perdre encore, bien que ce soit son tour à mêler

et donner. De plus, vous déclarez que vous ne voulez pas même toucher au jeu, et que vous laissez à votre adversaire le soin de couper lui-même après qu'il aura mêlé.

Voici ce qu'il faut faire pour ce dernier coup.

La première partie étant terminée, vous ramassez les cartes, en cherchant promptement les quatre rois, que vous mettrez sur le jeu; vous les enlevez et les conservez dans votre main.

Quand votre adversaire vous aura donné des cartes sur la table, vous les ramasserez, en posant dessus les quatre rois que vous aviez dans la main. Vous égalisez toutes ces cartes en n'en écartant que trois ou quatre, pour voir s'il vous est arrivé des à-touts. Si vous en avez, vous les passez sous les rois, et vous examinez quelles sont les quatre moins bonnes cartes. Si vous trouvez des à-touts, vous leur donnez la préférence sur les rois. Vous enlevez enfin les quatre cartes inutiles, et vous les gardez dans votre main; vous tenez votre jeu de cette même main, pour ne pas paraître gêné.

Les cartes que vous tenez cachées ne peuvent pas être aperçues, puisque l'intérieur de la main est tourné de votre côté, et que votre partenaire, ainsi que les spectateurs, ne voient de cette main que le dos. Il faudrait que votre adversaire eût un jeu bien formidable pour qu'il pût vous gagner malgré vos quatre rois. Du reste, ce serait un bien grand hasard si, dans cinq cartes que vous recevez, il n'y en avait pas au moins une de bonne. Aussi, il n'arrive jamais que l'on

perde ; au contraire, presque toujours on fait volte. La moindre chose que l'on puisse faire serait quatre plis. Quant aux cartes qui vous restent dans la main, il n'est pas difficile de vous en débarrasser. Vous les posez sur celles qui sont sur la table, en les ramassant, pour les réunir, comme on le fait après une partie terminée.

Si, par hasard, on vous proposait d'engager une nouvelle partie, soit dans l'espoir de triompher de vous, soit pour tâcher de surprendre les moyens que vous employez pour gagner, il ne faudrait pas condescendre à cette provocation, car, cette fois, on serait prévenu et vous seriez sévèrement observé ; mais il ne faudrait pas non plus paraître reculer et craindre ce défi. Au contraire, vous diriez avec assurance : « Messieurs, ceci est une bagatelle : je jouerais avec vous cent parties que vous n'en gagneriez pas une seule. Je veux faire quelque chose de plus fort : si vous voulez faire avec moi un cent de piquet, je vous promets que vous serez pic, repic et capot sur table. Je consens même à ce qu'on me bande les yeux, et je vous réponds que j'y verrai encore plus clair que vous, puisque je vous gagnerai. » Cela dit, vous ferez le tour suivant :

SECTION XVI.

Coup de piquet par lequel on fait pic, repic et capot son partenaire, sans jeu préparé d'avance, avec le premier venu, et que l'on fera mêler après s'être fait bander les yeux. De plus, laisser à son partenaire la faculté de désigner le quatorze qu'on doit prendre, et de perdre ou gagner à son choix.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour; la plus usitée est d'escamoter un jeu préparé d'avance. On le fait aussi, sans ce procédé, plus ou moins adroitement; mais j'assure que la méthode que je donne ici est la plus surprenante et la mieux composée de toutes; je puis même ajouter qu'elle a encore le mérite d'être jusqu'à présent tout-à-fait inconnue. Plusieurs circonstances contribuent à rendre ce tour merveilleux. Faire mêler les cartes à différentes reprises, se faire bander les yeux, disposer son jeu sous les regards des spectateurs, sans qu'ils s'en doutent, etc., tout cela le rend vraiment magique.

Je tiens ce procédé d'un prestidigitateur qui a joui d'une grande célébrité et qui était le seul qui le pratiquât. Ce ne serait point exagérer de dire que ce tour a fait plus de la moitié de sa réputation, aussi y tenait-il beaucoup. Il a bien voulu me le communiquer, pour reconnaître quelques services que je lui avais rendus, et il me l'avait confié sous le secret; mais

sa mort, arrivée depuis longtemps, me dispense de toute discrétion.

Un jeu neuf vaut mieux qu'un jeu qui aurait déjà servi. Vous donnez à mêler, et en reprenant les cartes comme pour les mêler aussi, vous les faites baiser. En donnant quelques coups de main, ces cartes se trouvent brouillées dos dessus, dos dessous. Ce dérangement passe pour un effet du hasard, et en feignant de rétablir le jeu dans l'ordre convenable, vous marquez au coin la dix-huitième que vous avez adoptée, plus un roi et le quatorze que vous vous êtes fait demander.

Voici ce que j'entends par marquer les cartes au coin.

En les feuilletant comme pour retourner celles qui seraient dérangées, l'index de la main dans laquelle vous les faites couler est tout à portée pour écorner celles dont vous avez besoin, et le mouvement de ce doigt ne peut pas être aperçu, puisqu'il est constamment couvert par les cartes qui glissent dessus.

Il faut que ces écornures soient très-légères; elles seront toujours assez visibles pour qui sait qu'elles existent. Il suffit, pour les faire, de donner un petit coup de doigt sur le coin en voyant passer les cartes.

Les douze cartes étant ainsi marquées, vous rendez le jeu à votre partenaire, pour qu'il le mêle de nouveau. Vous lui donnez tel qu'il se trouve dans vos mains, c'est-à-dire sans le retourner, afin que les petites marques faites aux coins soient de son côté.

Dans cette disposition, la personne qui tient les cartes est beaucoup moins à même de voir ces petites marques, en supposant qu'on les ait faites un peu trop apparentes.

Pendant que l'on mêle, vous vous faites bander les yeux avec un mouchoir. Quelque bien qu'ils soient cachés, on voit toujours un peu clair en dessous. Vous reprenez le jeu; mais en feignant de mêler encore une fois vous-même, vous assemblez sous le jeu la couleur et le quatorze demandés, plus, un roi. Comme je l'ai dit, vous reconnaissez ces douze cartes par les petites écornures que vous y avez faites; on y voit assez pour cela.

Les douze cartes étant assemblées, et toujours en feignant de mêler, vous prenez trois cartes dessous, que vous mettez sur le jeu. Tenant ce jeu de la main gauche, vous reprenez de la droite les trois cartes que vous venez de poser en dessus, et sur ces trois cartes vous en mettez cinq de dessus le jeu, puis trois de dessous, trois de dessus, et ainsi alternativement de trois en trois jusqu'à la fin. Vous donnez à couper. Vous ramassez les cartes et faites sauter la coupe, pour qu'elles reviennent dans la même disposition où vous veniez de les mettre. Vous pouvez demander à votre adversaire s'il veut perdre ou gagner. S'il répond qu'il veut gagner, vous faites sauter trois cartes de dessus dessous. Vous donnez par trois.

Ayant relevé votre jeu, vous en écartez les trois mauvaises cartes, pour reprendre les bonnes qui vous

attendent au talon, dans le cas où ce serait vous qui devriez gagner.

Nota. — Il est à remarquer que, pour faire capot, il faut que vous ayez le quatorze d'as, car, autrement, il est probable que votre partenaire aurait quelques cartes qui seraient de plus de valeur que celles qui composeraient votre quatorze; alors il ferait au moins une levée et ne serait pas capot. Donc, si vous voulez donner la capote, ne faites pas désigner le quatorze, et donnez-vous celui d'as.

SECTION XVII.

Une carte ayant été pensée par une personne qui serait même éloignée de vous, faire qu'une carte prise au hasard dans le jeu soit précisément celle que l'on vient de penser librement.

Ce tour, quoique fort simple dans son exécution, est réellement inconcevable dans son effet.

Dire à une personne : « Pensez une carte, changez même d'idée trois ou quatre fois dans votre pensée, si vous voulez, » et prendre la première venue dans le jeu, qui sera la carte pensée, voilà l'effet du tour dont je vais donner l'explication.

Vous invitez une personne à penser une carte, et en en retirant au hasard une du jeu, vous la jetez sur la table en disant . « Madame, cette carte est celle que

vous avez pensée; vous pouvez la nommer maintenant. Je vais vous prouver, en vous la montrant, que je ne me suis pas trompé. »

La personne que vous interpellez ayant nommé sa carte, vous éparpillez le jeu, en disant : « Vous pouvez vous assurer, Madame, qu'elle n'est plus ici. » Mais, en feuilletant les cartes, vous apercevez bientôt celle qui vient d'être nommée et vous la glissez en dessous, sur le jeu. Vous continuez en lui faisant passer en revue toutes les cartes, excepté les deux ou trois dernières. Vous finissez en faisant observer qu'il est évident qu'on ne peut pas la voir dans le jeu, puisqu'elle est sur la table.

Alors, en allant comme pour la prendre, vous enlevez la carte qui est sur le jeu, et en ramassant celle qui est sur la table, vous la laissez tomber sur la gibecière dont nous avons parlé, et en même temps vous montrez la carte que vous aviez dans la main.

Cet escamotage est facile à exécuter, et fait une illusion complète, tellement que plusieurs fois, en faisant ce tour, on m'a accusé d'être d'intelligence avec la personne qui avait pensé la carte.

Si vous ne voulez pas prendre vous-même la carte qui se pose sur la table, vous pouvez la faire tirer par une autre personne, en lui recommandant de ne pas la regarder.

SECTION XVIII.

Faire tirer librement une carte à une personne, lui abandonner le jeu pour qu'elle mêle elle-même sa carte, à laquelle vous ne touchez pas, lui faire mettre le jeu dans sa poche et en retirer la carte prise et mêlée.

On dit souvent que

Le vrai peut quelquefois n'être pas vraisemblable.

C'est bien ici le cas d'appliquer cet adage. Proposez ce tour comme il est annoncé dans le titre de cette section, et vous verrez que personne n'ajoutera foi à votre assertion. C'est ce qui m'est arrivé plusieurs fois. Il y a plus : car ayant fait ce tour devant quelques incrédules pour les convaincre, ils étaient tellement persuadés de l'impossibilité du fait, qu'ils voyaient, en convenaient, et ne croyaient pas. Si les personnes dont je viens de parler lisent un jour ce livre, elles seront bien surprises d'avoir regardé comme impossibles des effets produits par des moyens aussi simples.

Mais les plus obstinés à ne pas croire, ce sont les amateurs de tours, qui ne connaissent, pour faire celui dont il est question, que le procédé vulgaire que je vais expliquer en peu de mots. Le voici.

Une personne prend une carte, et vous l'invitez à la remettre dans le milieu du jeu que vous tenez dans

vos mains. Vous faites sauter la coupe. La carte vient dessus, et, par un faux mélange, vous donnez à croire qu'elle est bien mêlée. Vous priez une personne de mettre le jeu dans sa poche. Vous fouillez et retirez la carte; ce qui n'était pas difficile, puisque vous n'aviez à prendre que la première du jeu. Voilà comme on fait ce tour ordinairement.

On pourrait, pour lui donner un peu plus de relief, ne mettre la carte que la seconde en dessus ou en dessous; alors on mêlerait effectivement, avec la précaution de ne pas la changer de place, et on ferait voir celle de dessus et celle de dessous le jeu, pour mieux persuader que la carte qui est le sujet du tour est confondue avec toutes les autres.

Expliquons à présent notre moyen.

Il faut prendre des cartes biseautées. On entend par là des cartes un peu plus larges d'un bout que de l'autre, ce qui est facile à faire. On prend un jeu neuf, et avec des ciseaux, on en coupe toutes les cartes par un bout et de chaque côté, environ un millimètre; ce qui rend la carte plus étroite de ce bout que de l'autre, de deux millimètres, ou d'une ligne à peu près.

Il faut faire attention, en les coupant, d'aller bien en diminuant vers le bout opposé, et surtout de ne pas en prendre le moins du monde sur ce bout.

On conçoit que, si on prend une carte, et qu'on la mette dans le jeu en sens opposé aux autres, cette carte sera plus large d'une ligne que toutes celles du reste du jeu, puisque le bout le plus large de cette

carte sera avec le bout le plus étroit des autres cartes. Ainsi, pour notre tour, faites prendre une carte dans le jeu, que je suppose bien égalisé, c'est-à-dire que toutes les cartes sont dans le même sens. Observez si on ne retourne pas la carte en la regardant. Si on ne la retourne pas, ce qui est le plus ordinaire, présentez le jeu en le retournant, pour changer les bouts. Alors, faisant mettre la carte, elle sera dans le sens opposé aux autres.

Vous donnez à mêler, et vous ferez mettre le jeu dans la poche. Comme la saillie de la carte est très-sensible au tact, vous trouvez facilement cette carte, et vous la retirez en la faisant nommer.

Comment comprendre, pour ceux qui ne connaissent pas ce moyen, qu'une carte, choisie à volonté, mêlée par la personne qui l'a prise et qui met le jeu dans sa poche, comment comprendre, dis-je, que l'on puisse la trouver?

Si, par hasard, la personne retournait sa carte, alors vous ne retourneriez pas le jeu.

Quand les cartes d'un jeu biseauté sont tournées dans tous les sens, pour les égaliser, il faut prendre le jeu sur les tranches et par les deux bouts, on tire de chaque main, et comme les cartes sont pressées par les endroits les plus larges, elles se dégagent facilement, et on retourne l'un des deux paquets, que l'on joint à l'autre.

On peut faire, avec un jeu ainsi préparé, une infinité de tours surprenants. Avec de l'imagination, on en im-

provise facilement de fort jolis. Par exemple, mettez toutes les figures d'un jeu dans le sens opposé aux autres cartes, faites mêler par un des spectateurs. Quand il vous rend le jeu, vous mettez dessus les figures, que vous dégagez d'un coup de main, et sous lesquelles vous avez la précaution de mettre le petit doigt. Vous dites à ce Monsieur : « Voulez-vous m'aider à faire un tour avec le jeu que vous venez de mêler ? » Il est probable qu'il consentira. Alors, en enlevant les figures que vous tenez sur votre petit doigt, vous lui donnez le reste du jeu; et dans le moment, vous lui dites : « Mais, Monsieur, vous voulez me faire manquer le tour, puisque vous venez de m'escamoter toutes les figures. » Et vous les retirez de dessous son gilet de la manière que j'ai expliquée dans la multiplication des as.

Vous pouvez encore prendre les quatre rois et les disperser dans le jeu, en présence des assistants, et les ayant donnés à mêler, vous les faites trouver dans un chapeau, comme je l'ai indiqué section II de ce deuxième article. Nous aurons peut-être encore occasion de parler de ces cartes biseautées.

Nota. — On croirait, au premier abord, que l'on pourrait s'apercevoir de la préparation de ces cartes : ce serait une erreur; je ne crois pas que jamais cela soit arrivé. J'ai souvent vu jouer avec ces cartes jusqu'à ce qu'elles soient usées, sans que les personnes qui s'en étaient servies si souvent aient fait la moindre attention à cette légère différence de largeur dans les bouts.

SECTION XIX.

Annoncer d'avance qu'une carte qu'on va penser se trouve sur le jeu, et la montrer en la faisant nommer.

Voici bien le tour le plus audacieux que j'aie jamais vu exécuter. Je pourrais le faire, mais je n'oserais pas m'y hasarder devant quelqu'un, semblable, en cela, à ces personnes qui chantent passablement quand elles sont seules dans leur chambre, et qui ne trouvent plus de voix pour chanter en compagnie.

Le prestidigitateur qui faisait ce tour était Conus père; mais, connaissant son adresse et son intelligence des tours, cela ne m'étonnait pas. Lecteur, si vous voulez l'imiter, voici ce qu'il faut faire.

On arrange les cartes par dix-huitièmes, et on donne aux quatre genres de points un ordre qu'il faut classer dans sa mémoire. J'ai déjà parlé précédemment de cette méthode, et je ne la rappelle ici que parce qu'il est nécessaire de s'en servir. J'ai dit que l'ordre que j'avais adopté était pique, trèfle, carreau et cœur. On peut changer cet arrangement, si on le juge à propos, l'important est de s'en souvenir.

Les cartes étant ainsi disposées, vous vous présentez en faisant un faux mélange et en coupant plusieurs fois dans vos mains, comme par amusement, mais bien

dans l'intention de prévenir tout soupçon d'arrangement.

Pour savoir dans quelle disposition sont alors les cartes, il suffit de regarder celle de dessous par le principe de la carte à vue. Si, par exemple, vous avez vu sous le jeu le valet de trèfle, vous savez que le dix de trèfle est dessus, puisque cette carte est la suivante du valet du même point.

Je dis suivante, car si vous mettiez dessus ce valet, la carte qui viendrait après serait le dix.

Maintenant, venons à l'exécution. Vous vous adressez à une personne de la compagnie, en lui disant : « Madame, pensez une carte ; celle que vous allez penser est sur le jeu. Nommez-la. »

Supposons que l'on nomme la dame de pique, et que vous ayez vu le valet de carreau sous le jeu. Voici le calcul qu'il faut faire en un clin-d'œil (promptitude que l'habitude donne) : vous vous dites : le valet de carreau étant dessous, il y a encore quatre carreaux sur le jeu. Pour arriver à la dame de pique, il y a huit cœurs et deux piques, qui font dix cartes à joindre aux quatre carreaux ; ce qui fait quatorze cartes à faire passer de dessus en dessous par la coupe, pour que la dame de pique soit sur le jeu. Alors, en employant la troisième manière de faire sauter la coupe d'une main, vous divisez le jeu avec le bout des doigts, à l'endroit que le tact vous indique pour séparer ces quatorze cartes du reste du jeu. Vous fourrez l'annulaire dans la séparation, et vous faites sauter la coupe. Comme, en

la faisant sauter de cette manière, vous voyez la carte qui va dessous, vous savez si vous êtes tombé juste; car si vous voyez le roi de pique allant sous le jeu, vous êtes sûr que la dame est dessus. Si vous voyez une autre carte, il faut faire resauter la coupe en consé-quence, pour arriver à voir ce roi de pique, et tant qu'il n'arrive pas.

Remarquez bien que cette manière de faire sauter la coupe n'a rien de suspect. On a simplement l'air de mêler les cartes d'une main, comme si on voulait faire preuve d'adresse; et cela se conçoit, car les specta-teurs, regardant les cartes s'agiter et n'en voyant que le dos, ne se doutent pas que les figures vous passent sous les yeux. Je l'ai déjà dit et je le rappelle.

On sent bien qu'il faut pratiquer, pour acquérir cette sûreté de tact : cependant, cela n'est pas aussi difficile qu'on pourrait bien le penser d'abord. Sans m'être beaucoup exercé à ce tour, je le réussis souvent, et si je me trompe, ce n'est guère que d'une carte. Mais le cas devient un peu embarrassant quand la carte de-mandée est sous le jeu, parce qu'il est difficile de faire passer une seule carte en dessus. Il vaut mieux renou-veler plusieurs fois la coupe.

Quand la carte pensée se trouve la deuxième en dessus, ce qui arrive assez souvent, alors c'est une circonstance heureuse, parce que vous montrez la pre-mière carte, et naturellement on vous dit que ce n'est pas celle qu'on a pensée. Vous remettez la carte sur le jeu, en disant d'un air mécontent : « Comment, vous

n'avez pas pensé la dame de pique? » On vous répond que c'est bien la dame de pique que l'on a pensée, mais que vous ne faites voir que le roi. En reprenant la carte sur le jeu, mais que vous filez, pour vous emparer de la seconde, en employant la deuxième manière de filer la carte, vous répliquez: « Mais vous vous trompez; j'en appelle à toute l'assemblée, et je demande si ce n'est pas là la dame de pique. » Alors tout le monde, voyant cette carte, pense que vous avez fait cette feinte exprès pour rendre le tour plus frappant.

Je recommande de s'exercer souvent à faire sauter la coupe d'une main, selon la troisième manière. C'est la meilleure et la plus utile, comme je l'ai dit en décrivant cette coupe. Elle est la seule que Conus père employait dans ses tours. Je recommande encore d'être en garde contre cette prévention que j'ai remarquée chez plusieurs personnes, qui est de se croire plus maladroit qu'on ne l'est et de n'être point apte à ce talent d'amusement. On s'imagine qu'il faut être doué d'une adresse extraordinaire pour faire des tours : on se trompe; si on le veut sérieusement, avec un peu plus ou moins de pratique, il est donné à tout le monde de devenir maître en peu de temps; je suppose, toutefois, que l'on ne soit ni paralytique ni manchot.

Il y a des choses qui paraissent à peu près impossibles au premier aspect: essayez-les avec attention, et vous ne tarderez pas à changer d'avis. Ceci me rappelle un fait dont j'ai été témoin il n'y a pas longtemps. J'ai

vu un jeune prestidigitateur qui, causant avec cinq ou six personnes, disait à l'une d'elles : « Pensez une carte et je vais vous la nommer sur-le-champ. Mais, pour que l'on soit sûr de la vérité, et que l'on ne croie pas que votre aveu soit dicté par la complaisance, dites votre carte tout bas à l'oreille de quelqu'un, moi étant éloigné. » On fit ce qu'il demandait, et sur huit ou dix fois qu'il a recommencé son expérience, il ne s'est pas trompé d'une.

Il ne nous fit pas un mystère de son secret. Il nous fit remarquer que les différents mouvements des lèvres dans la prononciation pouvaient facilement s'interpréter, étaient très-sensibles dans tous les noms de cartes, qu'on ne pouvait pas s'y tromper avec un peu d'habitude et en prêtant toute son attention; mais qu'il fallait se placer de façon à pouvoir apercevoir la bouche de la personne qui nomme la carte, sans qu'il soit d'une nécessité absolue de la voir dans son entier.

J'avais peine à ajouter foi à une perspicacité si puissante; cela me paraissait prodigieux; mais je ne tardai pas à être convaincu, quand je vis toutes les personnes présentes essayer l'expérience et réussir à peu près toutes. La plupart devinaient cinq fois dans six.

SECTION XX.

Faire voir une carte, la poser sur la table, et la faire changer sans y toucher, n'ayant pas d'autres cartes dans les mains.

Il faut, pour ce tour, une carte préparée de la manière suivante.

On dédouble, par exemple, un neuf de pique et un as de cœur. On colle ces deux cartes de façon à ce que le dos du cœur soit sur les points du pique, et sur le dos de ce pique on colle une des feuilles blanches qui proviennent du dédoublement. Cette carte paraît alors n'être qu'un as de cœur.

On peut faire soi-même ces points sur du fort papier, et on les colle dans la disposition qu'il vient d'être dit. Quand ces cartes sont sèches, on les lisse comme je l'ai expliqué dans la section VI.

Si cette carte qui ne représente qu'un as de cœur est regardée en travers à la lumière, on verra parfaitement le neuf de pique. Le point du cœur, qui doit s'adapter exactement au pique du milieu, sera éclipsé par ce point de pique et ne sera nullement apparent.

On comprend que cette carte peut servir à plusieurs tours. Ceux qui sont le plus surpris de ses effets, sont les prestidigitateurs, qui ignorent ce moyen, n'en connaissant pas d'autres que celui de filer la carte pour la changer.

Comme on ne donne ordinairement de séances que le soir, la difficulté, pour faire usage de cette carte préparée, est de ne laisser paraître aucune affectation, quand, pour faire voir le neuf de pique aux spectateurs, vous l'interposez entre eux et les bougies. C'est au moment où vous dites: « Messieurs, je pose ici, sur la table, ce neuf de pique, » que vous le placez devant et tout près des lumières; mais ne vous y arrêtez pas: le temps d'un clin-d'œil suffit pour laisser apercevoir ce neuf de pique. L'ayant vu poser ainsi, les assistants sont bien persuadés que c'est le neuf de pique.

L'as de cœur n'est point du tout aperçu, comme on pourrait le croire, quoiqu'il soit en face des spectateurs, mais il faut vite baisser la carte en la passant près des lumières. Le même effet a lieu au jour comme aux lumières; mais, dans ce cas, il faut que l'assemblée soit en face des fenêtres, et que vous soyez près de celles-ci.

On peut produire un effet merveilleux, si on se sert de cette carte pour terminer le tour de l'escamotage des quatre as, de la section VI. Quand vous arrivez à la dernière, vous prenez cette carte, qui est disposée sur le jeu. Vous posez ce jeu sur la table, et vous dites: « Je n'ai plus qu'un as à prendre. » En disant ces mots, vous passez la carte près des bougies, en faisant le mouvement qui est naturel pour aller toucher la main de la personne qui tient les as. Et, d'ailleurs, ce geste de faire voir la carte est interprété par les spectateurs, comme si vous disiez: Voilà celle qui

va devenir mon quatrième as. Vous le baissez vite et le jetez sur la table. On conçoit l'étonnement des spectateurs, qui, venant de voir un neuf de pique, voient dans le moment un as de cœur, et sans avoir perdu la carte de vue. Etonnement d'autant plus grand, que vous n'aviez dans les mains que cette seule carte, qui vient de changer subitement d'une manière si extraordinaire.

Je le répète, on peut faire, au moyen de cette carte transparente, plusieurs tours surprenants que l'imagination doit suggérer. Je vais seulement en expliquer un seul, qui pourra en inspirer d'autres.

Faites faire par un ébéniste une petite boîte bien simple, de la forme d'une carte, et un peu plus grande, bien entendu. Il faut que les deux parties soient absolument pareilles en tout. Cette boîte doit être environ d'un pouce d'épaisseur, les deux parties ensemble, lesquelles sont jointes par deux charnières. Faites un point de cœur sur le dos d'un neuf de pique. Conséquemment, cette carte sera as de cœur d'un côté, et neuf de pique de l'autre.

Mettez, quand vous voudrez faire le tour, la carte transparente sur le jeu, et le vrai neuf de pique dessus.

Donnez la boîte à tenir à une personne. Ouvrez le jeu, comme si vous vouliez prendre la première venue; mais prenez la carte double en la laissant voir du côté de l'as. (Cette carte était mise d'avance dans le jeu.) Mettez-la dans la boîte, que vous reprenez des

mains de la personne, sous prétexte de faire voir aux spectateurs que c'est l'as de cœur que vous venez d'y placer. En fermant la boîte par la partie dans laquelle se trouve la carte, cette carte se retourne naturellement et paraîtra, en rouvrant la boîte, du côté du neuf de pique. Vous remettez cette boîte entre les mains de la personne qui la tenait. Maintenant, vous faites un faux mélange, et vous dites : « Je vais prendre une carte, n'importe laquelle, que je vais poser sur la table. » En parlant ainsi, vous prenez sur le jeu le véritable neuf de pique, que vous montrez, et continuant de parler, vous dites : « Il est question de faire passer invisiblement ce neuf de pique dans la boîte que Madame tient fermée, et de faire venir l'as de cœur qui est dans cette boîte à la place du neuf de pique. Ne croyez pas, Messieurs, que je vais en prendre un autre adroitement sur le jeu. Pour prévenir tout soupçon, je mets ce jeu sur la table, et je pose ici le neuf de pique. » En disant : « *Ne croyez pas, Messieurs, que je vais en prendre un autre sur le jeu,* » vous avez posé sur ce jeu la vraie carte, comme geste indicatif, et en feignant de la reprendre, vous avez pris la seconde par le principe de la carte filée par le deuxième moyen ; et comme, en disant : « *Je pose ici ce neuf de pique,* » vous le passez près de la lumière, les spectateurs, l'apercevant, ne peuvent pas penser que vous l'avez changé, et leur surprise est grande quand vous découvrez l'as de cœur, et que vous faites voir, en ouvrant la boîte, que le neuf de pique en a pris la place.

Il faut reprendre le jeu sur la table dans le moment où la personne qui tient la boîte l'ouvre sur votre intention, parce que, quand elle fait voir le neuf de pique, vous prenez cette carte et vous la mettez dans le jeu aussitôt, en priant les assistants de visiter la boîte, pour s'assurer qu'il n'y a point de double fond. Mais vous avez dû placer la carte double dans le jeu, de façon à pouvoir faire sauter la coupe, pour l'enlever et la poser sur la planchette, en même temps que vous mettez le jeu sur la table.

Quant à la carte transparente, vous la reprenez comme une autre carte, et vous la remettez dans le jeu. Cependant, il serait bon de la prendre avec l'autre sur laquelle vous la mettriez, afin de pouvoir les enlever ensemble et les mettre à l'abri de toute investigation; car il faut toujours prévoir et prévenir les éventualités fâcheuses; il pourrait arriver, qu'ayant laissé ces deux cartes dans le jeu, il prendrait fantaisie à quelqu'un de mettre la main dessus pour l'examiner, et qu'il pourrait y trouver ces cartes.

L'invention de la carte transparente est due à un ancien ami, M. *Théodore Massy*, qui était amateur et très-ingénieux pour trouver des moyens relatifs à la physique amusante.

SECTION XXI.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu que l'on étale circulairement sur une table, au milieu de laquelle on aura placé un pivot armé d'une aiguille à cadran, faire qu'en tournant l'aiguille, sa pointe s'arrête sur la carte prise et mêlée.

Ce tour est aussi de l'invention d'un amateur, à ce que m'a dit un habile prestidigitateur qui m'en a donné le secret, en m'avouant que, bien que ce secret fût d'une simplicité puérile, il en avait été fort intrigué.

On place verticalement un pivot sur un plateau de bois d'une circonférence convenable pour contenir autour et tout juste les trente-deux cartes du jeu de piquet. Sur ce pivot, on adapte une aiguille semblable à celles que les marchands d'oublies mettent sur leurs boîtes, pour confier au hasard le sort de leur marchandise. Si on n'a pas de plateau, on peut se servir d'une table ordinaire, sur laquelle on tracera un cercle capable de contenir les trente-deux cartes placées l'une contre l'autre. Ce dernier préparatif me paraît encore le meilleur.

Ces dispositions prises, on fixe le pivot muni de son aiguille au milieu de la table.

Après avoir exécuté un certain nombre de tours de cartes, on en fait tirer une, et on donne le jeu pour y mêler celle qui a été prise librement. Ensuite on place

toutes les cartes autour du cercle, les figures en dessous. On fait tourner fortement l'aiguille, dont la pointe s'arrête sur la carte qui a été prise. On la fait nommer, et on la retourne pour prouver que l'aiguille ne s'est pas trompée.

Explication. — Au lieu de prendre un jeu complet, on en prend un composé de toutes cartes semblables, mais on a soin de mettre sous ce jeu une carte d'un point différent des autres, et on la laisse voir sans affectation. Cette carte est mise pour qu'on n'en voie pas sous le jeu une pareille à celle qu'on a tirée. On ne doit pas s'inquiéter de cette carte, car ce serait un grand hasard si la touche s'arrêtait sur elle. Mais si ce hasard arrivait jamais, on en serait quitte pour recommencer le tour, en attribuant ce malheur à l'humidité de l'air ou à l'influence de la lune qui, pouvant déplacer les eaux de la mer, a bien pu déranger vos cartes. Et si quelques personnes paraissaient douter de l'excellence de vos raisons, voici celles que vous pourriez leur donner pour les convaincre :

« *Messieurs, ce que je viens de vous dire est sérieux ; car vous avez dû remarquer plusieurs fois que, dans le temps de la pleine lune, et même souvent plus tôt, pourvu que le ciel soit bien pur, parce que, s'il y avait le moindre nuage, on ne verrait rien. On dit qu'il faut prendre tant de précautions, que plusieurs personnes y ont renoncé. Cependant j'en ai connu qui m'ont assuré qu'ordinairement cela ne manque jamais, mais qu'il faut être très-attentif. Quant à cela, je le crois bien, parce que j'ai*

rencontré plus de vingt naturalistes qui m'ont dit n'avoir jamais pu y parvenir. Cependant, si la chose est vraie, comme les physiciens nous l'assurent, on doit penser qu'il y a dans la nature des effets dont les causes nous seront peut-être éternellement cachées; car si le phénomène dont je viens de parler a été observé par tant de personnes, comment se fait-il qu'aucune n'ait pu nous rendre raison d'un résultat aussi extraordinaire? J'en appelle à votre sagacité; quant à moi, j'avoue que je n'y comprends rien du tout, mais je n'en suis pas moins persuadé que c'est ce qui m'a empêché de réussir le tour. »

Après un raisonnement aussi sublime, je ne crois pas qu'il puisse y avoir un esprit assez rétif pour se montrer rebelle à l'évidence de vos arguments. D'ailleurs, ce qu'on ne comprend pas est toujours très-persuasif, et je vous conseille d'user de ce moyen quand un accident malheureux vous arrivera, car les plus récalcitrants n'auront plus d'objections à vous faire. Revenons à notre tour.

Si on reproche à l'inventeur la frivolité de son procédé, je réponds que les moyens, quels qu'ils soient, sont toujours bons quand le but qu'on se propose est atteint. Si le tour est accueilli tel qu'on l'a présenté, on n'a rien à demander de plus. Les spectateurs vous ayant vu faire plusieurs tours avant celui-ci, et constamment avec des jeux bien conditionnés, sont loin de soupçonner la supercherie, et la carte qu'ils ont aperçue sous ce faux jeu aurait suffi pour arrêter tout soupçon.

RÉFLEXION. — Des personnes sérieuses et d'une humeur un peu chagrine, comme il s'en rencontre trop souvent, malheureusement pour elles, trouveront sans doute d'un mauvais goût la bouffonnerie amphigourique dont je viens de me servir; mais je leur dirai qu'il faut avoir égard aux circonstances. Quand on fait des tours pour amuser une assemblée nombreuse, il faut adopter tout ce qui peut augmenter sa gaîté, et j'ai eu occasion de remarquer qu'à cet effet, la plaisanterie dont il est question était de celles qui ont souvent plus de succès que des saillies spirituelles. D'ailleurs, qui ne sait qu'en société, les bonnes grosses bêtises, pourvu qu'elles ne choquent pas la bienséance, sont plus propres que les traits d'esprit pour désopiler la rate?

Je ferai observer aux prestidigitateurs qui voudront user de ces amphigouris, que pour qu'ils fassent tout leur effet, il faut les débiter avec la gravité doctorale et le ton qui convient au sujet.

Que l'on se figure la situation comique dans laquelle se trouvent les spectateurs en écoutant ce singulier discours; car, le prenant d'abord au sérieux, chacun cherche à saisir un sens dans des phrases qui n'en ont point du tout. On se regarde, comme pour se demander l'explication de ce que l'on entend sans rien comprendre; mais on ne tarde pas à s'apercevoir de la mystification. Alors une explosion d'hilarité termine ordinairement cette scène.

On sent qu'il n'est pas difficile de composer de ces

phrases amphigouriques; chacun peut les faire selon son idée; mais il ne faut s'en servir qu'à propos, et quand la circonstance le permet.

Il y a encore une autre manière de parler sans rien dire; c'est une espèce de baragouinage dans lequel on n'entend que certains mots intelligibles, mais qui ne se rattachent à aucun sens. Cette mystification, étant faite à propos, est encore plus comique que la précédente.

Comme ce n'est qu'un amas de mots sans suite et sans signification, on peut aisément en composer soi-même. Je vais seulement en jeter un sur le papier, pour en donner une idée.

Si, par hasard, une personne dont le caractère et la position sociale commandent des égards et de la considération, venait à vous interpeller sans façon, pour avoir l'explication d'un tour, comme cela arrive quelquefois, et que vous n'osiez, par déférence, répondre par un refus, ne vous déconcertez pas, et en témoignant le désir de la satisfaire, faites-lui la démonstration suivante avec le plus grand sérieux :

« *Monsieur, voici le moyen dont je me sers et comme il faut l'exécuter. D'abord, je vous dirai qu'il est encore pour cette épreuve à présent seulement ici pour la chose, quand je l'ai retenue du cokacé pour y voir en bleu tayé du côté du fond; car il faut canapalabapal croyant qu'il passe là en le prenant par un bout. De sorte, comme vous voyez, qu'il est encore ici par ce moyen pour deux causes. La première, on doit, autant pour tout en avoir*

un dans sa poche afin qu'on n'y voie pas l'autre ; parce que, comme je vous le disais tout-à-l'heure, en donnant tout y va quand la boîte est fermée ; mais aussi vous comprenez qu'on ne peut inani par en bas, et que par la raison qu'il a touché au ressort, il surprend d'autant mieux qu'il n'est pas dans la main.

» *Voilà, Monsieur, la meilleure manière. En suivant exactement ce que je viens de vous dire, il n'est pas possible de manquer ce tour, et vous pourrez le faire aussi bien que moi.* »

Soyez sûr que l'on ne vous en demandera pas davantage, et qu'on sera très-satisfait de votre explication, que je vous conseille de débiter vivement pour la rendre plus persuasive et plus convaincante.

SECTION XXII.

Deviner de suite les cartes qu'on prend librement dans un jeu.

Il faut avoir un jeu arrangé dans un ordre qui laisse paraître les cartes bien mêlées. En voici un fort simple.

Retenez ces noms, qui forment une phrase intelligible qui aide la mémoire, en les prononçant dans l'ordre qui suit : « *Huit rois valent neuf dames dix sept as.* » Le mot *valent* signifie *valet.*

Retenez aussi l'ordre des quatre genres de cartes

dont nous avons déjà parlé, qui est : pique, trèfle, carreau et cœur. Voici comme il faut les placer. Le premier genre, c'est pique, et la première carte de la phrase est un *huit;* mettez donc le huit de pique sur la table. Le second genre de point, c'est trèfle, et la deuxième carte de la phrase, c'est un *roi;* mettez sur le huit de pique le roi de trèfle. Le troisième mot de la phrase c'est *valent*, et le troisième du genre, c'est carreau; vous mettez le valet de carreau sur les deux cartes déjà placées. Et ainsi de suite, en observant toujours ces deux ordres. Voici comment sera composée la première série, les cartes étant placées l'une sur l'autre : huit de pique, roi de trèfle, valet de carreau, neuf de cœur, dame de pique, dix de trèfle, sept de carreau, as de cœur.

Remarquez, qu'ayant placé l'as de cœur, dont le point est le quatrième dans l'ordre des genres, il faut recommencer par pique. Mais comme, après l'as, on reforme une autre série par un huit, et que celui de pique est passé, il faut alors mettre le huit de trèfle, puisque le trèfle suit le pique; et vous continuez en conservant toujours ce système d'arrangement, de sorte qu'ayant mis le huit de trèfle, c'est le roi de carreau qu'il faut placer dessus, etc.

Le jeu étant ainsi préparé, si vous faites prendre une carte, il faut toujours couper à l'endroit où la carte a été prise. Il suffit de mettre dessous le paquet de dessus. Donnez un coup d'œil sur la carte de dessous. Si, par exemple, vous voyez le valet de trèfle, en récitant

mentalement la phrase, vous savez que c'est un neuf qui suit le valet; et connaissant l'ordre des quatre genres de points, vous savez aussi que ce neuf est celui de carreau, puisque ce dernier point suit le trèfle; donc c'est le neuf de carreau qu'on a pris.

Autre exemple : si vous voyez la dame de carreau sous le jeu, après avoir coupé, par l'ordre des cartes, vous savez qu'un dix suit une dame, et par l'ordre des genres de points, que le cœur suit le carreau; donc c'est le dix de cœur qu'on a tiré.

Si on veut s'en donner la peine, une demi-heure de pratique suffit pour se mettre parfaitement au fait.

Mais j'ai ici une observation importante à faire. Comme les séries commencent par un huit, on ne peut pas (pour les huit seulement) suivre l'ordre des genres de points comme je l'ai recommandé; car, ayant pris le huit de pique pour première carte de la première série, et cette série se terminant par l'as de cœur, vous ne pouvez que mettre le huit de trèfle sur cet as de cœur pour commencer la seconde série. Et comme le cœur, d'après notre système, doit être suivi d'un pique, l'ordre est donc interverti. Il en est de même pour les autres huit. Mais il est très-facile d'obvier à cet inconvénient. D'après le petit dérangement que je viens de dénoter, le huit de pique et l'as de carreau sont toujours ensemble, comme le huit de cœur avec l'as de trèfle. Pour ne pas vous tromper, retenez dans votre mémoire ces deux mots : *picar*, *trefcœur*. Dans le mot *picar*, la première syllabe signifie pique, et la

seconde carreau ; dans le mot *trefcœur*, la première syllabe vous rappelle trèfle, et la deuxième, cœur. Vous retournez le mot, si la carte que vous voyez sous le jeu l'exige. Expliquons cela.

Si vous voyez l'as de trèfle sous le jeu, pensez au mot qui vous indique le point qui s'accouple avec le trèfle ; vous trouverez cœur ; donc on a pris le huit de cœur. Si vous voyez l'as de cœur, vous savez que le cœur s'allie avec le trèfle ; donc c'est le huit de trèfle qui a été tiré.

C'est la même chose pour le pique et le carreau. Si vous voyez sous le jeu l'as de carreau, c'est le huit de pique qu'on a enlevé. Si vous voyez l'as de pique, c'est le huit de carreau qu'on a retiré.

Vous voyez qu'avec ce jeu, dans lequel toutes les cartes paraissent parfaitement mêlées, vous pourrez connaître toutes celles qu'on tirera librement. Il sera bon de couper plusieurs fois de suite devant les spectateurs avant de faire prendre la carte, pour prévenir tout soupçon d'arrangement, car, quand on voit couper les cartes, on croit généralement que si elles étaient placées dans un ordre donné, cet ordre serait interverti.

On comprend que l'on peut faire, avec ce moyen, beaucoup de tours surprenants. Je vais en décrire un, pour donner une idée du parti que l'on peut tirer de cet arrangement.

SECTION XXIII.

Etaler un jeu sur la table, les figures en dessous; prier quelqu'un d'en détacher une carte à volonté, et faire qu'une carte prise dans un autre jeu soit précisément celle qu'on a indiquée au hasard et librement.

Vous aurez soin de préparer par dix-huitièmes un second jeu que vous placerez d'avance sur la table. Vous ne négligerez pas d'établir un ordre de placement dans les quatre genres de points, afin d'être plus à portée de vous y reconnaître, dans la recherche d'une carte que vous serez obligé de faire promptement.

Après avoir fait un faux mélange avec le jeu arrangé comme je l'ai expliqué ci-dessus, section XXII, et montré que les cartes sont bien pêle-mêle, vous les étalez sur la table, les figures en dessous, en faisant une longue bande, mais en prenant garde qu'il n'y en ait pas de séparées tout-à-fait. Vous invitez une personne à venir en choisir une et à la détacher des autres. Vous ramasserez les cartes, en prenant d'abord à l'endroit même où on en a pris une. Vous ramassez de suite l'autre partie du jeu, dont vous faites un paquet que vous mettez sur le premier. En rassemblant ces deux paquets et en les frappant sur la tranche comme pour les égaliser, vous jetez un coup d'œil sur la carte de dessous. Cette carte était la dernière du premier pa-

quet que vous avez ramassé, et, par conséquent, celle qui précédait la carte qui a été séparée des autres. En connaissant cette carte, vous connaissez naturellement celle qui suit. Vous laissez sur la table ce premier jeu, un peu éloigné de la carte qui en a été retirée. Vous allez prendre le jeu arrangé par dix-huitièmes ; il ne vous faut qu'un instant pour trouver la pareille à celle qui a été choisie; vous la faites tirer forcément, ensuite vous demandez à la personne qui a séparé la carte des autres du premier jeu, le nom de cette carte. Cette personne, ne l'ayant pas vue, répondra qu'elle n'en sait rien. Alors vous dites : « Monsieur, personne ne connaît cette carte que vous avez touchée au hasard et à votre volonté. Ni vous ni moi ne l'avons vue. Mais, pour savoir ce qu'elle est sans la retourner, il suffira de regarder celle que Madame vient de tirer à son choix dans ce jeu ; car je veux que cette carte soit la même que celle qui est sur la table, et que vous avez bien voulu séparer des autres. » On fait voir les deux cartes, et chacun en reconnaît l'identité.

On concevra l'effet que doit produire ce tour sur l'esprit des spectateurs, si l'on réfléchit que personne ne se doute que les cartes sont arrangées, et que tous les assistants sont persuadés que la carte qui a été tirée dans le second jeu l'a été librement, puisque l'on ne vous a pas vu chercher dans ce jeu pour en mettre une à votre disposition, comme on serait obligé de le faire, si les cartes n'étaient pas arrangées par dix-huitièmes.

Je finis la description des tours de cartes, dont aucun, selon ma conviction, n'a encore été publié. Ayant feuilleté les ouvrages d'Ozanam, de Guyot et de Decremps, je n'ai trouvé dans ces douze volumes que trois ou quatre tours qui soient bien composés et dignes du temps actuel. Je n'ignorais pas ces tours; mais, comme je me suis fait une loi de n'admettre dans mon livre que ce qui, jusqu'à ce jour, n'a pas été écrit, je voulais les passer sous silence. Néanmoins, en pensant que les amateurs qui ne possèdent pas les ouvrages que je viens de citer, seraient privés de quelques jolis tours, j'éprouvais des regrets, j'étais tenté, j'hésitais. J'ai enfin triomphé de mes scrupules, et je donne ces tours à la suite de ceux que je viens de décrire, dans l'intérêt des personnes qui ne les connaissent pas, espérant que l'on ne m'en saura pas mauvais gré.

Cependant, après avoir donné ces trois ou quatre tours tels qu'ils sont écrits dans les livres d'où je les ai tirés, je me permettrai de faire quelques observations tendant au perfectionnement de ces tours, en priant le lecteur de ne pas attribuer à une manie de frondeur les censures que je pourrais faire.

Faire disparaître d'un jeu une carte pensée, pour la faire trouver dans tout autre endroit.

Je commence ce petit supplément par un tour qui est de très-peu d'importance, parce qu'on n'en a pas tiré parti. Ce jeu est de pure combinaison arithmétique; je n'en parle que parce qu'à l'aide de la prestidigitation, j'ai pu y ajouter une circonstance qui le rend réellement étonnant, de peu de chose qu'il était. Ceci prouvera qu'en mêlant l'adresse aux tours de calcul, on peut leur donner beaucoup plus d'éclat.

J'ai trouvé ce petit tour dans un ouvrage intitulé *Dictionnaire des jeux familiers.*

On prie quelqu'un de penser une carte. On fait trois tas sur la table, en mettant alternativement une carte sur chaque tas, jusqu'à la fin du jeu. On demande à la personne qui a pensé la carte, dans quel paquet elle se trouve. Vous prenez le tas indiqué, et vous mettez les deux autres dessous. Vous faites trois fois la même chose, en mettant toujours le tas désigné sur les deux autres. A la troisième fois, la carte pensée se trouve dessus. Je veux dire qu'elle est la première du tas indiqué. Vous ramassez les paquets comme il est dit, et la carte se trouve la première du jeu. En relevant vivement les cartes, les spectateurs ne font pas attention où va celle qui a été pensée, et, d'ailleurs, ils sont loin de croire que vous la connais-

sez déjà. Alors, au lieu de la nommer bonnement, comme cela est conseillé dans l'ouvrage cité ci-dessus, et de terminer ainsi le tour, enlevez la carte et donnez le jeu à mêler. Dans le temps que l'on mêle, vous mettez à votre poche la carte que vous avez dans la main. Ensuite, recommandez à la personne qui tient le jeu de le serrer entre ses doigts, et dites : « Monsieur, non-seulement je connais votre carte et puis vous la nommer, mais, de plus, je veux l'escamoter. » Vous frappez sur le jeu, en ordonnant à la carte d'en sortir et d'aller dans votre poche. Vous la retirez pour la faire voir après qu'on l'aura nommée.

On peut faire mieux encore. Pendant que l'on mêle les cartes, on va chercher une de ces boîtes mécanisées dont je donnerai la description dans la troisième partie de cet ouvrage, et vous mettez dans cette boîte la carte que vous avez enlevée. Cette carte n'est pas visible et ne paraît que quand vous le voulez. Vous revenez et vous faites voir qu'il n'y a rien dans la boîte que vous donnez à tenir à quelqu'un. Vous frappez sur le jeu que l'on tient comme je l'ai dit, en ordonnant à la carte pensée de passer dans la boîte. On l'ouvre pour faire voir la carte, et on recommande de visiter le jeu, pour prouver que la carte n'y est plus.

Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte, donner ces cartes à mêler, et faire que l'une d'elles se change successivement en toutes celles qui ont été prises.

Ce tour a été très-bien décrit par Decremps; il est encore un des plus beaux que l'on puisse faire. Cependant, je me permettrai de ne pas me conformer tout-à-fait à sa méthode, parce qu'il y a quelques particularités à ajouter et quelques choses à retrancher.

Par exemple, le paragraphe 8. Il enlève deux cartes, et donne le jeu à mêler. Donner le jeu à mêler n'est ici qu'un prétexte inutile, pour avoir occasion de regarder la carte qu'il ne connaissait pas parmi les deux qu'il a enlevées. Il est toujours dangereux d'enlever des cartes quand on doit les tenir un certain temps dans sa main, comme celui qui est employé pour mêler les cartes. On ne doit se servir de ce moyen que quand il est inévitable. Ici, c'est inutile. Si on a besoin de voir dans le jeu une carte qui vous est inconnue, on doit avoir recours au principe de la carte à l'œil; mais on ne le connaissait pas du temps de Decremps.

Je vais donc décrire ce tour selon ma manière de l'exécuter.

Je fais prendre une carte, en affectant de laisser choisir librement celle qu'on voudra. Je la fais mettre dans le jeu, et, par la carte à l'œil, je la connais. Je fais

tirer forcément cette même carte par quatre ou cinq personnes éloignées les unes des autres, afin qu'elles ne voient pas que c'est la même qu'elles ont tirée ; à chaque fois, je fais un faux mélange. Quant à la dernière que je fais prendre, je la laisse entre les mains de la personne. J'en fais tirer une seconde, que je reconnais aussi par le moyen de la carte à l'œil, après l'avoir fait remettre dans le jeu. Je coupe à l'endroit où on vient de la mettre ; je fais poser dessus celle qui est restée dans les mains de la précédente personne. Je couvre ces cartes de l'autre paquet. Je fais sauter la coupe, et les deux cartes se trouvent sur le jeu. Ici, je nomme ces deux cartes avec d'autres qui n'ont pas été prises, comme pour prouver que je connais toutes celles qui ont été tirées ; mais, dans le fait, pour détourner tout soupçon que l'on pourrait concevoir contre la diversité des cartes ; car chacun, entendant nommer la sienne, croit que les autres sont celles qui ont été tirées par les autres personnes.

On n'a pas perdu de vue que la première carte qui est sur le jeu est celle qui a été tirée plusieurs fois. Je fais prendre librement une troisième carte, je la demande à la personne qui l'a prise pour la faire voir aux spectateurs. Je fais filer la carte, en disant à cette dernière personne : « Madame, ce n'est plus votre carte ; c'est celle de Monsieur. »

Remarquez qu'ayant fait filer la carte, j'ai dans la main celle qui a été tirée plusieurs fois. Je la montre à toutes les personnes qui l'ont prise, et toujours en di-

sant, en baissant la carte : « Ce n'est plus la vôtre, c'est celle de Madame. » Mais, pour donner plus d'action à ce tour, à chaque fois que je feins de la changer, je fais craquer la carte.

Comme ce mouvement est employé dans certains tours, je vais donner la manière de l'exécuter.

Pour produire ce bruit, on tient la carte avec l'index et le pouce, et sur cet index, on met le reste des doigts l'un sur l'autre. Je les serre fortement pour leur donner de l'élasticité, et les laissant échapper l'un après l'autre, chacun d'eux vient frapper la carte assez fort pour occasionner un bruit très-sensible. Ce mouvement est nécessaire dans le tour dont nous nous occupons, car il faut bien mettre en évidence quelque chose qui soit censée opérer la métamorphose. Reprenons le tour.

Quand cette même carte a été présentée à toutes les personnes qui l'avaient prise, il reste à montrer celle qui était dessous, et qui se trouve actuellement sur le jeu. Mais je feins de l'oublier, en disant : « Je crois que j'ai donné les cartes à toutes les personnes qui en ont tiré. » En prononçant ces paroles, je fais filer la carte. La personne qui attend la sienne me rappelle que je ne la lui ai pas montrée : je la prie de la nommer, et je la lui fais voir.

Je fais une dernière fois filer la carte pour en prendre une quelconque; et, comme si je craignais d'avoir encore oublié quelqu'un, je demande si tout le monde a vu sa carte; mais on ne répond pas. Alors,

faisant craquer celle que j'ai dans les doigts, je la montre en disant : « Eh bien ! ce n'est plus celle de personne. »

La différence qu'il y a entre la méthode de Decremps et la mienne, c'est que je laisse prendre librement la première carte, qui est celle qui doit être tirée plusieurs fois; que je n'enlève pas les deux cartes mises sur le jeu, opération qui donne une difficulté de plus, et qui est tout-à-fait gratuite; que je ne prends pas de suite sur le jeu la carte qui a été prise plusieurs fois, mais que j'en fais tirer une autre que je fais voir, et que je file pour avoir celle qui doit faire le sujet des métamorphoses; qu'enfin, après avoir montré toutes les cartes à ceux qui en avaient pris, je termine le tour par faire une dernière fois filer la carte, pour en faire voir une qui n'a appartenu à personne : ce qui confirme une fois de plus que toutes les cartes prises étaient différentes.

Parmi quelques petits tours de cartes décrits dans Guyot, j'en ai trouvé deux forts jolis, que je ne m'attendais pas à y rencontrer, et dont je n'ai pas parlé précédemment, sachant qu'ils étaient publiés. Je vais les écrire littéralement, et conformément au texte de Guyot.

Les cartes changeantes sous les mains,

Il faut avoir dans votre jeu une carte qui soit double (par exemple, un roi de pique), que vous placerez dessous le jeu; vous mettrez au-dessous de ce roi, une carte quelconque, comme un sept de cœur, et dessus le jeu votre second roi de pique; vous mêlerez le jeu sans déranger ces trois cartes, et montrant le dessous du jeu, vous faites voir à une personne le sept de cœur, vous le retirez avec le doigt, que vous avez eu le soin de mouiller, et feignant alors d'ôter ce sept de cœur, vous ôtez le roi de pique, et le posant sur la table, vous dites à cette même personne de couvrir avec sa main ce prétendu sept de cœur; vous mêlez une seconde fois le jeu, sans déranger la première et dernière carte, et ayant fait passer sous le jeu le second roi de pique, vous le montrez à une autre personne et en lui demandant quelle est cette carte; vous la retirez avec le doigt, et vous ôtez le sept de cœur, que vous lui faites couvrir de la main; vous commandez au sept de cœur (qu'on croit être sous la main de la première personne) de passer sous celle de la seconde, et réciproquement au roi de pique (qui paraît avoir été mis sous la main de la seconde personne) de passer sous celle de la première, vous faites lever les mains et remarquer que le changement s'est fait.

Nota. — Les deux cartes semblables et l'attention

qu'on a de faire remarquer à la seconde personne le roi de pique, fait paraître cette récréation assez extraordinaire.

Je vais aussi me permettre quelques observations sur ce tour pris dans l'ouvrage de Guyot. D'abord, il ne faut pas laisser aux spectateurs le temps de réfléchir. On passe de suite à un autre tour. Il m'est arrivé quelquefois que des personnes très-attentives disaient tout haut : « Mais je crois qu'il faut deux cartes pareilles pour faire ce tour. » Pour parer à cette fâcheuse réflexion, j'avais soin d'enlever une des deux cartes aussitôt le tour fini.

Au lieu de faire mettre les mains sur les cartes, je prie les deux personnes de les approcher l'une de l'autre et de les faire toucher ; ou je prends la baguette magnétique et je recommande de faire toucher les cartes aux deux bouts de cette baguette, en disant qu'elle a la vertu d'opérer ce prodigieux changement au moment où elle entre en communication avec les cartes. Ces simagrées sont souvent nécessaires pour donner un air plus mystérieux aux tours.

Quand Guyot dit qu'en feignant d'ôter le sept de cœur avec le doigt mouillé, on ôte le roi de pique, on conçoit qu'il veut dire qu'il faut faire glisser la carte ; car celui qui ne connaît pas ce principe, serait bien gauche s'il voulait prendre la seconde carte sous le jeu sans faire glisser la première en arrière.

Voici le deuxième et dernier tour que je prends dans Guyot. Il est aussi très-bien composé. C'est un tour de carte pensée, mais qui tient tout-à-fait à la prestidigitation. Je l'écrirai littéralement comme le précédent, avec d'autant plus de raison qu'il est bien expliqué et en peu de mots, chose difficile pour les tours. Je me réserve cependant de faire quelques observations que je crois nécessaires.

De quatre cartes qu'on fait prendre au hasard dans le jeu, en laisser penser une et la deviner.

Il faut laisser prendre à volonté quatre cartes dans un jeu, et dire à la personne qui les a choisies, d'en penser une à son choix. Ayant repris ces quatre cartes, on en mettra adroitement deux au-dessus du jeu et deux au-dessous; et sous ces deux dernières, on mettra quatre cartes quelconques; on étalera ensuite le dessous du jeu sur la table, en faisant voir seulement huit ou dix cartes, et on demandera à cette personne si la carte qu'elle a pensée s'y trouve. Si elle répond que non, vous serez sûr qu'elle est dans les deux cartes que vous avez mises au-dessus du jeu; pour lors, vous les ferez passer par-dessous; et lui montrant le dessous du jeu, vous lui direz : « N'est-ce pas là votre carte? » Si elle dit encore que non, avec le troisième doigt, que vous

aurez légèrement mouillé, vous retirez cette même carte, et lui direz de retirer elle-même sa carte de dessous le jeu.

On peut également la retirer soi-même et la montrer.

Si la personne vous disait que la carte qu'elle a pensée se trouve dans les premières qui lui ont été montrées d'abord, il faudra retirer subtilement les quatre cartes qui ont été mises sous le jeu, afin que les deux cartes où se trouve celle qui a été pensée, soient au-dessous du jeu, et vous lui ferez de même voir ou tirer sa carte, comme il a été expliqué ci-dessus.

Observations. — Je crois qu'il est bon d'expliquer au lecteur comment il faut mettre *adroitement* deux cartes dessus et deux dessous, comme Guyot le recommande, mais en oubliant d'en donner le moyen; je vais remplir cette lacune.

Tenant le jeu dans la main, on l'ouvre avec le pouce, ce qui est très-facile; et tenant de l'autre main les quatre cartes, on les met dans le milieu qui vous est préparé par le pouce, mais avec l'attention de mettre le petit doigt entre ces quatre cartes. Vous faites sauter la coupe: alors il y a deux cartes dessus et deux dessous de ces quatre cartes que vous venez de mettre au milieu du jeu.

Dans le cas où il faudrait retirer les quatre cartes indifférentes qui ont été mises dessous, Guyot dit qu'il faut les retirer subtilement: il serait encore bon d'enseigner comment il faut faire pour les ôter *subtile-*

ment, ce qui n'est pas aussi facile qu'on pourrait le penser. Cela se fait quand, ayant étalé les cartes pour demander si on voit celle qu'on a pensée, il a été répondu que oui; alors, en ramassant les cartes, on met le petit doigt sous les quatre dernières, et on fait sauter la coupe pour faire venir ces quatre cartes sur le jeu. La face des cartes est en dessus, mais cela n'y fait absolument rien.

Encore une observation importante : Guyot dit aussi qu'il faut mettre quatre cartes quelconques sous les deux de dessous; mais ceci, qui paraît n'être rien, est le plus difficile du tour. S'il ne s'agissait que de prendre quatre cartes dans le milieu du jeu et de les mettre tout simplement dessous, rien de plus aisé. Mais il ne faut pas oublier que les yeux des spectateurs sont constamment braqués sur vos mains, et si on vous voit mettre quelques cartes sous le jeu, on pensera bien que ce n'est pas sans dessein : les doutes s'élèvent, les conjectures trottent dans l'esprit, et par cela on arrive quelquefois à deviner vos moyens. C'est ce qu'il faut éviter. Il y a des principes pour tout, et ici comme ailleurs. Donc, dans le cas dont il est question en ce moment, pour mettre ces quatre cartes sous le jeu sans faire naître de soupçons, voici la manière qu'il est d'autant plus utile de connaître, qu'elle est souvent employée dans les tours. Ce qui oblige le plus à avoir recours à ce procédé, c'est qu'il faut compter des cartes, et n'en mettre ni plus ni moins que ce qui est nécessaire.

Je suppose que vous ayez l'habitude de tenir le jeu dans votre main droite. Prenez de la gauche un paquet sur le jeu, et avec le pouce de la main droite, glissez, l'une après l'autre, quatre cartes sur le paquet que vous tenez de la main gauche; rejoignez ces deux paquets, en remettant le tas de gauche sur celui de la droite. Ces quatre cartes sont sur le jeu. Glissez-les une seconde fois dans la main gauche, avec le pouce de la droite; vous les reportez de nouveau sur le jeu, mais, cette fois, vous mettez le petit doigt de la main droite dessous, et vous faites sauter la coupe pour les faire passer dessous.

Il semblerait, à la description de cette manipulation, qu'elle doit être bien longue à opérer : on peut faire tout cela dans le temps qu'il faudrait pour dire : « Madame, voulez-vous prendre une carte, s'il vous plaît ? » et même beaucoup moins, si c'était un bègue qui fît la question.

Du reste, il semble aux spectateurs que vous ne faites que mêler les cartes, et ce maniement ne peut pas être suspecté par eux.

Une dernière observation. — Il est facile de voir à la manière dont Guyot présente cette récréation, qu'il n'avait pas l'habitude de faire des tours. Je l'ai déjà dit : la moindre circonstance omise par irréflexion ou observée à propos suffit, ou pour tuer un tour, ou pour le rendre frappant. Guyot fait prendre la carte par dessous, par la personne qui l'a pensée, en disant : « Est-ce là votre carte ? » Cette façon de finir le tour est tout-à-

fait insignifiante. Voici comme on doit le terminer. Il faut connaître la carte de dessous, qui est l'une des deux où se trouve la carte pensée. Aussitôt que vous avez ramassé les cartes, après que la personne vous a dit, en parlant de la sienne, « Je la vois, » ou : « Je ne la vois pas, » annoncez-lui affirmativement que sa carte est sous le jeu. Si elle nomme la carte qui est la première dessous et que vous connaissez, montrez-la lui. Si elle nomme une autre carte, ce ne peut être que la deuxième en dessous. Vous faites glisser la première, pour ne donner que la seconde, qui est celle qui a été pensée.

Je rappelle au lecteur ce que j'ai déjà dit : c'est que la seule raison qui m'oblige de faire quelquefois le contrôleur, c'est le désir que j'ai de lui faire connaître la bonne manière d'exécuter les tours, ce à quoi je me suis engagé à la tête de mon livre, puisque je l'ai intitulé : *Cours de Prestidigitation.*

Je ne parlerai pas de quelques tours trop connus, parce qu'ils se trouvent dans ces compilations que j'ai déjà citées, lesquelles sont toutes prises dans Ozanam, Guyot, et surtout dans Decremps. Ces petites brochures, copiées les unes sur les autres, sont sans cesse lancées dans le public et ne lui offrent jamais rien de nouveau. C'est ainsi que l'on trouve dans toutes la *Carte prise, mêlée dans le jeu et apportée à la pointe d'une épée, les yeux bandés;* — la *Carte mêlée, qui*

reste seule au bout des doigts, après avoir frappé sur le jeu pour faire tomber toutes les autres cartes;— la Carte brûlée et racommodée; enfin, plusieurs autres petits tours qui ne sont ignorés de personne depuis longtemps.

Je vais terminer cette première partie, en faisant connaître quelques moyens secondaires qu'il est bon de savoir pour être prémuni contre toute surprise, dans le cas où on en verrait les effets.

Je n'ai rien dit des clefs, parce que c'est un moyen suranné dont on ne se sert plus, et que nous en avons d'autres qui remplacent avantageusement celui-là.

On appelle clefs, des cartes qui sont plus longues ou plus larges que les autres. On les distingue facilement au tact. On en mettait ordinairement deux dans un jeu, une longue et une large. Ozanam et Guyot en ont mis dans les quelques tours qu'ils ont décrits : il ne faut pas s'en étonner, puisqu'il y a un siècle que les ouvrages qu'ils ont publiés ont paru pour la première fois. Ces clefs donnaient beaucoup de facilité dans l'exécution de plusieurs tours; mais elles seraient superflues maintenant, puisque, dans les jeux biseautés, toutes les cartes peuvent devenir des clefs, et que, comme je l'ai dit, il y a encore d'autres moyens qui permettent de rejeter ces anciennes clefs, comme on pourra s'en convaincre, si on examine les principes décrits au commencement de cette première partie.

Les prestidigitateurs se servent d'un moyen pour forcer une personne de couper le jeu à l'endroit où

cela leur est nécessaire. Ce moyen est aussi employé par certains escrocs, qui font métier de tromper en jouant. Il consiste à séparer le jeu en deux parties avec le petit doigt, et à les ployer en sens inverse. On fait courber les cartes en rapprochant les deux bouts l'un de l'autre, intérieurement, de sorte que les deux parties étant ainsi ployées, en faisant fléchir les deux bouts avec les doigts, il se forme entre elles un vide en forme d'ovale, dont le grand axe coupe les cartes en travers. En lâchant les bouts pour laisser relever les cartes, elles conservent do cette courbure qu'elles ont été obligées de prendre par la flexion; et comme les deux parties qui ont été courbées en sens contraire ont leurs courbures concaves face à face, il en résulte un petit vide qui force pour ainsi dire de couper à cette place.

On appelle cela faire le pont. Ce mouvement se fait en un clin-d'œil; il n'est pas aperçu, parce que la main qui le fait couvre totalement le jeu.

Pour donner une idée de l'usage du pont, je suppose faire une partie de piquet, que ce soit à moi de faire les cartes, et que je veuille me donner trois as. En ramassant le jeu qui a été éparpillé sur la table, par suite de la partie précédente, je mets adroitement trois as dessous. Je mêle en conservant toujours les as à leur place. Pour terminer le mélange, je prends, de la main qui ne tient pas le jeu, un paquet en dessous, que je rapporte en dessus, pour que mes as soient au milieu. Je fais le pont et je donne à couper:

on coupe; et mes as sont au talon, qui est pour moi. Notez que je ne fais pas sauter la coupe pour faire venir mes as au milieu; ce serait une maladresse, parce qu'au jeu, le moindre mouvement qui n'est pas motivé est observé et donne des soupçons. En prenant, comme je l'ai dit, un paquet de cartes dessous, que je mets dessus en faisant jouer les cartes, j'ai l'air de finir mon mélange naturellement.

Je ne donnerai pas plus d'exemples de l'usage de cette supercherie, mon dessein n'étant pas de former des filoux. La société ne manque pas de ces respectables artistes; je crois même qu'il y en a au-delà de ce qu'il en faut pour le besoin des localités. Je veux seulement prévenir les honnêtes gens des moyens que l'on peut employer pour les tromper. Il y a beaucoup de ces moyens; cela me fait penser à donner quelques conseils pour éviter les piéges.

Je parlerai d'abord de certaines personnes que l'on rencontre assez souvent, qui jouissent d'une réputation d'honnêtes gens et qui la méritent, mais pourtant qui ne se font pas scrupule de tromper en jouant: elles prétendent seulement corriger la fortune par un peu de savoir-faire, et croient de bonne foi que les infidélités de cette nature ne doivent pas peser sur la conscience. Il faut y prendre garde: ces sortes de joueurs, sans connaître les tours de cartes, font adroitement sauter la coupe à leur manière et faire le faux mélange.

Après avoir assemblé les cartes qui leur conviennent

et les avoir mises dessus ou dessous le jeu, selon le besoin, ils mêlent les cartes, excepté celles qu'ils ont préparées et qu'ils prennent en paquet dans leurs mains, ne mêlant que celles qu'ils ont en plus, et remettant le paquet à sa place, opération qui n'est pas difficile et qui paraît bien naturelle. La voici.

Je suppose que l'on veuille laisser les cartes choisies sur le jeu que l'on tient de la main gauche : on prend de la droite, sur le jeu, presque la totalité des cartes, et sur ce qui reste dans la main gauche, on met dessus et dessous, et par petites portions, toutes les cartes de la main droite, faisant en sorte qu'en dernier lieu, le paquet apprêté revienne sur le jeu sans affectation.

Si c'est sous le jeu que l'on veut conserver les cartes que l'on y a secrètement assemblées, on prend de la main droite trois ou quatre cartes seulement, et de même, par petites portions ; on met dessus et dessous ces trois ou quatre cartes, toutes celles que l'on tient de la main gauche, en réservant, toutefois, un paquet de dessous formé des cartes préparées, sur lesquelles on rapporte toutes les cartes qui sont réunies dans la droite. Voilà pour le faux mélange.

Maintenant, voyons comment font sauter la coupe ces malins joueurs qui n'ont point appris à le faire par principes.

Lorsque leur partenaire a coupé, ils prennent le paquet qui devrait être placé sur l'autre ; en le prenant, ils ramènent dessus l'index, qui sert à maintenir ce

paquet contre les autres doigts et à laisser le pouce libre. Avec ces deux doigts, le pouce et l'index, ils relèvent tout bonnement et sans façon l'autre paquet. Le premier paquet, qu'ils tenaient entre l'index et le grand doigt, se trouve naturellement sous ce dernier, qu'ils ramassent. De cette manière, le jeu paraît avoir été coupé; mais il n'a pas changé de situation et reste comme il était avant d'avoir donné à couper.

J'ai vu exécuter cette ruse si légèrement que, même étant prévenu, l'œil y était trompé. J'ai conclu de là qu'il n'était pas toujours nécessaire de recevoir des leçons pour bien escamoter.

Je conseille donc de prêter beaucoup d'attention à la manière dont votre partenaire donne et coupe les cartes. Mais ce ne sont pas là toutes les précautions à prendre quand on craint d'être dupe. Si, par hasard, vous aviez occasion de faire une partie avec des personnes que vous ne connaissez pas, dont la physionomie vous paraîtrait peu chrétienne, sans en avoir l'air, examinez attentivement les cartes. Voyez si elles ne seraient pas un peu coupées d'une façon ou d'une autre, s'il n'y a pas quelques légères marques, si les coins de quelques-unes ne sont pas un peu émoussés, si elles ont leur surface bien plane.

Regardez les tranches du jeu quand vous l'aurez bien égalisé, pour voir si quelques cartes ne vous paraîtraient pas plus épaisses que les autres. Si cela vous paraît ainsi, prenez une de ces cartes, tâtez-en les rives du bout des doigts, pour voir si elles n'offrent pas un

chanfrein très-sensible au tact. Observez votre adversaire dans son allure, et remarquez si sa manière de manier les cartes est naturelle, s'il mêle franchement, et si, de temps en temps, il ne cache pas un moment ses mains sous les bords de la table. Mais soyez en garde surtout contre les personnes qui sont derrière vous, et qui y restent sous prétexte de vous regarder jouer. Apprenez, si vous l'ignorez, que par quelques gestes peu apparents ou par quelques phrases banales, on peut faire connaître toutes les cartes de votre jeu à votre adversaire, et même les lui nommer en toutes lettres, sans que personne puisse en concevoir le plus léger soupçon. Je donnerai connaissance de cela dans quelques mots que je dirai sur ce tour qu'on s'est plu à appeler seconde vue.

Enfin, si vous apercevez quelques-unes des choses que je viens de vous signaler, et que vous négligiez de prendre les précautions nécessaires pour parer à leur effet, je vous prédis d'avance que c'est pour vous qu'aura sonné le quart-d'heure de Rabelais.

Il y a encore une manière de connaître les cartes : c'est de les ployer sur leur longueur, je veux dire parallèlement à leurs côtés. Par exemple, pour séparer les deux couleurs des cartes, ployez-les en sens contraire; que le dos des rouges, je suppose, soit convexe, et le dos des noires, concave. Faites-les mêler tant qu'on voudra, il vous sera facile de les reconnaître. Si vous n'avez besoin d'en connaître que quelques-unes, par exemple les as, ployez-les n'importe dans quel sens,

c'est-à-dire que le dos soit convexe ou concave, faites-les mêler, et vous les reconnaîtrez toujours aisément.

J'ai encore à signaler une autre espèce de supercherie qui se pratique quelquefois en petite réunion. M'étendre sur ce genre de mystification serait de peu d'intérêt pour le lecteur.

Je vais seulement en décrire une, pour en faire connaître la nature, et pour donner une idée de tous les moyens employés pour duper les personnes trop crédules et de trop bonne foi.

Il est rare qu'on ne sache pas quelques petits tours pour s'amuser en compagnie; c'est après en avoir déjà fait quelques-uns que l'on peut proposer le leurre dont il est question.

Le faiseur de tours prend deux as, que je suppose être ceux de pique et de trèfle. Il partage le jeu en deux tas, et à la vue de tous les assistants, il place l'as de trèfle sur l'un des deux paquets. Il fait observer que ces as ne sont point préparés, et, pour preuve, il donne à examiner l'as de pique qui lui restait dans la main.

Pendant qu'il fait faire cet examen, un plaisant de l'assemblée se lève furtivement et prend un paquet de cartes sur le tas opposé à celui où est l'as de trèfle, et le met sur le tas où est cet as. Le faiseur de tours revient à sa table, et fait remarquer qu'il place l'as de pique immédiatement sur l'as de trèfle; et, prenant l'autre tas, il en couvre les deux as, de sorte que tout le jeu est réuni.

Dans cet état de choses, les deux as qui sont à peu près au milieu du jeu sont séparés par les cartes que le mauvais plaisant avait mises sur l'as de trèfle, ce qui est à la connaissance de tous les spectateurs, qui ont été témoins de la fraude.

Le prestidigitateur doit croire que les deux as sont l'un sur l'autre. Alors, en prenant le jeu en travers, comme quand on fait glisser la carte, il dit : « Je vais prendre les cartes par-dessous le jeu, l'une après l'autre, et les jeter sur la table, jusqu'à ce que mes deux as, qui sont ensemble, arrivent, parce que j'ai besoin de les séparer des autres et de les mettre à l'écart, pour le tour que je veux faire. »

Les spectateurs, qui savent que les deux as ne sont pas ensemble, rient sous cape, et quelques-uns d'entre eux expriment tout haut des doutes sur la réunion de ces as. L'escamoteur rappelle aux assistants qu'il leur a fait remarquer qu'il les mettait tous deux l'un sur l'autre, et dit qu'il ne comprend pas qu'on puisse soupçonner qu'ils n'y sont plus.

On insiste en disant qu'on croit qu'il les a escamotés. L'inculpé finit par dire aux chicaneurs : « Vous mériteriez bien que je vous offrisse un pari pour vous faire repentir de votre entêtement. » On accepte de grand cœur. Alors le faiseur de tours tire une à une les cartes de dessous le jeu, et les deux as arrivent ensemble, à la grande surprise des parieurs, qui perdent la gageure sans qu'ils puissent comprendre comment.

On a deviné sans doute que celui qui a mis des cartes sur l'as de trèfle, comme voulant faire une niche à l'escamoteur, est un compère auquel l'autre donne le temps d'exécuter son espièglerie, en s'éloignant sous prétexte de faire voir que les as ne sont point apprêtés, en montrant celui de pique. En posant cet as de pique sur les cartes qui couvrent l'as de trèfle, ces deux as sont donc séparés; mais, pour les faire venir tous deux de suite, voici le moyen :

Il faut connaître la première carte du tas sur lequel on met l'as de trèfle. Quand, en donnant les cartes, vous la voyez arriver, vous savez que celle qui vient après est l'as de trèfle ; mais, au lieu de le tirer, vous le reculez avec le doigt pour prendre les cartes qui sont à la suite. Quand, enfin, l'as de pique arrive, vous donnez de suite celui de trèfle, que vous aviez tenu en réserve, selon le principe de la carte glissée.

Si, parmi les spectateurs, personne ne pensait à accepter le pari, ce serait l'affaire du compère d'exciter adroitement les assistants à s'y engager.

Il y a encore un autre genre de surprise, qui n'est basé que sur une équivoque. Pour éviter ce piége, il faut bien réfléchir sur la manière dont la question est posée, et voir si elle ne renferme pas un double sens. Si elle vous paraît telle, souvenez-vous du proverbe : *Ne mordez pas à la grappe.*

Voici un exemple de cette déception pris dans vingt.

On vous propose de jouer à l'as de cœur un enjeu

quelconque. On convient que l'on prendra chacun la moitié des cartes qu'on aura bien mêlées; que, l'un après l'autre, on en jetera une sur la table en la découvrant, et que celui qui retournera l'as de cœur perdra l'enjeu.

On prend donc chacun seize cartes, que l'on tient le dos en dessus.

Celui qui joue avec vous, qui êtes de bonne foi, ne peut guère perdre, car vous n'êtes pas en garde contre une ruse qu'il vous prépare. Si l'as de cœur n'est pas dans ses cartes, il a gagné de droit. S'il l'a, en le jetant, il ne le découvre pas, comme par inadvertance. Et vous, qui ne voyez pas cette carte, vous la retournez ingénuement pour voir ce qu'elle est; mais bientôt vous faites comme le corbeau, qui jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus; car, puisque c'est vous qui avez retourné l'as de cœur, vous avez perdu selon les conditions du jeu.

Notre langue, qui se prête facilement aux équivoques, fournit beaucoup de phrases sur lesquelles on peut établir de ces propositions insidieuses.

On connaît encore une autre espèce de locutions amphibologiques fort innocentes, qui ne seraient propres à aucun artifice, mais qui ont l'avantage de donner à rire quand on les emploie ingénuement et en paraissant s'en servir sans connaissance de cause; comme Arlequin, qui était bon homme, disait à quelqu'un qui lui demandait des nouvelles de sa santé, qu'il souffrait beaucoup, qu'il avait un violent mal de

dents à la cuisse, et une douleur de tête dans les reins.
— « Comment cela vous est-il venu? dit l'autre en riant.

» Voilà. Je courais en passant auprès d'un troupeau de moutons; les brebis se sauvaient çà et là. Un bélier et le chien de berger vinrent après moi; celui-ci me mordit à la cuisse et l'autre me donna des coups de tête aux hanches. C'est donc un mal de dents que j'ai à la cuisse et un mal de tête que j'ai dans les reins. »

Comme il n'y a pas d'équivoque, j'aime mieux de lui cette autre naïveté, qui lui faisait dire qu'il devait bien connaître la chorégraphie, puisqu'il dansait déjà avant d'être au monde.

— « Comment l'entendez-vous? lui dit-on.

— » Ma mère était passionnée pour ce plaisir, et elle s'y livrait souvent, même étant enceinte de moi. »

Arlequin n'avait-il pas raison?

Je me suis étendu sur les tours de cartes, parce que je sais que cette partie de la prestidigitation plaît beaucoup aux amateurs, en raison de ce qu'elle ne nécessite aucune préparation, et qu'au moment même on peut jouir de cet amusement, puisqu'on trouve des cartes partout.

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE.

DEUXIÈME PARTIE.

Contenant les tours faits avec des pièces de monnaie et le jeu des gobelets.

ARTICLE PREMIER.

DES TOURS QUI SE FONT AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE.

Les tours de cartes, de pièces de monnaie et le jeu des gobelets sont les trois principales branches de la prestidigitation. Quand on s'est familiarisé avec ces trois parties si distinctes l'une de l'autre, on peut très-facilement exécuter tout ce qui tient aux tours d'adresse et à la physique occulte ou magie blanche.

D'après le plan de cet ouvrage, je ne dois pas m'occuper de quelques tours anciens que l'on trouve dans

Ozanam et Decremps, et répétés, d'après eux, dans ces petites compilations dont j'ai déjà parlé. Je puis assurer que ceux que je vais offrir n'ont jamais été publiés, et que la plupart sont entièrement nouveaux.

Il y a des tours de pièces que l'on n'exécute qu'à l'aide de vases ou boîtes mécanisés ; je réserve ceux-là pour la troisième partie, consacrée à la description des tours divers ou magie blanche. Il ne sera question, dans ce chapitre, que des tours d'adresse qui se font uniquement avec des pièces de monnaie, sans le concours d'aucun instrument.

PRINCIPES PRÉLIMINAIRES.

MANIÈRE D'ESCAMOTER LA PIÈCE.

Avant d'entrer dans l'explication de ces tours, il est indispensable de démontrer l'escamotage de la pièce. C'est la cheville ouvrière de cette partie de la prestidigitation. La méthode est fort simple, mais l'exécution est difficile. Il faut s'y exercer beaucoup, d'autant plus que cet exercice vous prépare à jouer parfaitement des gobelets, comme on le verra plus tard.

Escamoter une pièce de monnaie, c'est la placer dans la paume de la main droite en feignant de la mettre dans la main gauche. Pour la maintenir, on rentre un peu la racine du pouce, ce qui fait presser le bourrelet de ce pouce contre le bord de la pièce, qui est arrêtée de l'autre côté par le bourrelet opposé, c'est-à-dire celui qui est sous le petit doigt.

Prenant donc la pièce du bout des doigts, dans le mouvement que l'on fait pour feindre de la porter dans la main gauche, on l'applique à l'endroit qui vient d'être désigné. Il faut, autant que possible, que

la main droite paraisse libre dans ses mouvements, comme si elle ne contenait rien. Il est nécessaire, comme je l'ai dit, de pratiquer beaucoup, pour parvenir à bien exécuter ce tour de main, qui est peut-être le plus difficile de toute la prestidigitation; mais le tact est un excellent maître, qui ne manquera pas de vous mettre au fait.

Autre manière d'escamoter la pièce.

Ceux qui ne peuvent pas encore escamoter la pièce de la manière qui vient d'être expliquée, se contentent de la mettre dans la fourche formée par les racines du pouce et de l'index. Cette manière, qui ne permet pas au pouce de se détacher des autres doigts, est loin de valoir la précédente; la main peut paraître un peu gênée; cependant, il y a des prestidigitateurs qui, faute du premier moyen, se servent de celui-ci, qui est très-facile.

Une pièce d'un large diamètre, comme une pièce de cinq francs, par exemple, est plus aisée à escamoter qu'une petite : telle serait une pièce de dix centimes; mais il y a un moyen pour lever cette difficulté; le voici.

Manière d'escamoter les objets d'un petit diamètre.

Si, en exécutant un tour, vous étiez dans l'obligation d'escamoter une de ces petites pièces, vous la mettriez dans la main, juste à l'endroit où elle doit être pour la retenir. Vous appuyez dessus avec l'index de la main gauche, comme pour la montrer, mais, dans le fait, pour la bien asseoir dans le creux de votre main. Vous renversez la main droite dans la gauche, comme pour y faire tomber la pièce, et cette main gauche se ferme comme si elle venait de recevoir la pièce qui est restée dans le creux de la main droite. Ce mouvement est parfaitement naturel et facile à exécuter. On se sert de ce moyen quand on a des bagues, des anneaux et des alliances à escamoter.

SECTION I.

Multiplication de jetons ou pièces de monnaie dans les mains d'une personne.

Effet. — On verse sur la table une quantité quelconque de jetons ou de pièces de monnaie. On invite une personne à venir prendre le nombre de pièces qu'elle voudra. Supposons qu'elle en ait choisi quatorze. On étale ces quatorze pièces sur la table, et, comme pour s'assurer que le nombre est exact, on les compte soi-même partie par partie, en les mettant dans la main de la personne qui s'est chargée de les tenir. Par exemple, on en prend quatre, et on les donne. On en reprend encore quatre, et on les joint aux antres, en disant : « Quatre et quatre font huit. » Enfin, on prend les six qui restent, et on les met dans les mains de la personne, avec les huit premières, en disant : « Six et huit font quatorze. » On recommande de bien fermer la main. Ensuite on ramasse ce qui reste de pièces sur la table, et en ouvrant la main, on les présente à une seconde personne, en l'invitant à en prendre la quantité qu'elle désirera. On va reporter le surplus sur la table, et revenant auprès de cette personne, on annonce que l'on va faire passer invisiblement toutes ces pièces prises au hasard, dans les

mains de la personne qui tient les quatorze. On les prend l'une après l'autre, et on les envoie. On fait compter, et on voit que si, par exemple, on en a envoyé quatre, on en trouve dix-huit au lieu de quatorze.

Explication. — En mettant toutes les pièces sur la table, on en retient secrètement quatre dans le creux de la main droite, et c'est de cette même main que l'on prend les pièces que l'on compte et que l'on met dans les mains de la personne qui a bien voulu les recevoir.

Après en avoir mis huit en deux fois, on prend les six dernières, et en disant : « Huit et six font quatorze, » on met ces six pièces avec les huit, mais en laissant tomber avec, les quatre que l'on avait dans le creux de la main. La personne qui tient les pièces ne peut pas s'apercevoir de ce surplus, et elle en a dix-huit, quand elle croit n'en tenir que quatorze.

Quant aux quatre pièces que l'on vient d'escamoter, en feignant de les envoyer avec les quatorze, on les fait prendre forcément. En en tenant dans la main une certaine quantité, on en dispose quatre en avant, que l'on met bien en prise, mais sans laisser voir qu'elles ont été préparées. On serre avec le pouce les pièces qu'on ne veut pas faire prendre. La personne à qui on les présente, en en voyant quelques-unes bien à sa main, s'en saisit naturellement, et il est censé que le hasard seul décide de la quantité.

Pour escamoter ces quatre pièces, si on n'a pas assez d'habitude pour les tenir toutes dans le creux de la

main, on les demande à la personne qui les a prises, et on va les poser sur sa table, à la vue de tous les assistants. On les prend l'une après l'autre pour les escamoter dans la main droite, en feignant de les mettre dans la gauche et de les envoyer invisiblement; et dans le temps que l'on ouvre cette main gauche en étendant les doigts l'un après l'autre, pour rendre le mouvement moins sec et plus léger, on pose la main droite sur le bord de la table, et on laisse tomber la pièce sur la tablette garnie dont j'ai parlé dans la section VI de l'article II de la première partie. Vous escamotez ainsi les trois premières pièces; mais, pour la quatrième, il faudra vous éloigner de la table et vous approcher un peu de la personne qui tient les pièces. Vous escamotez cette dernière et la conservez dans la main. Cette circonstance fait croire que vous auriez pu envoyer les premières pièces, dans la position que vous venez de prendre, et que vous n'aviez pas besoin d'être auprès de votre table.

Si vous avez assez d'habitude pour escamoter quatre pièces dans le creux de la main, vous restez auprès de la personne qui les tient, vous les lui demandez l'une après l'autre, et vous les escamotez chaque fois, en faisant le geste de les envoyer dans les mains de la première personne qui a les autres pièces.

SECTION II.

Autre multiplication de pièces dans la main d'une personne.

On peut, avec des pièces de cinq francs, faire un tour dans le genre de celui qui vient d'être décrit. On prend, je suppose, neuf pièces que l'on compte sur la table; de ces neuf pièces, on en donne deux à une personne. On prend les sept qui restent, et on les met dans la main d'une deuxième personne; mais en mettant ces sept pièces, on en ajoute deux que l'on avait cachées d'avance dans le creux de la main.

Il semblerait que deux pièces de cinq francs devraient se sentir en plus dans la main; il n'en est rien, la personne qui les reçoit ne distingue pas cette différence: on peut s'en assurer par soi-même.

On revient à la personne qui conserve les deux pièces, on les lui demande, et on les pose sur la table, en disant que l'on prétend les faire passer avec les sept que l'autre personne a dans la main. On les prend l'une après l'autre, et on les escamote en opérant à sa table comme on l'a fait pour les pièces du tour ci-dessus, c'est-à-dire en les laissant tomber sur la tablette, après avoir feint de les mettre dans la main gauche pour les envoyer avec les sept autres. On aura soin de prévenir celui ou celle qui va recevoir les pièces, qu'il va sentir une commotion un peu forte au moment de leur pas-

sage dans sa main, mais que la douleur ne durera guère plus de huit jours.

SECTION III.

Faire passer le doigt d'une personne à travers une pièce de cinq francs.

Effet. — On emprunte une pièce de cinq francs. On la fait passer d'une main dans l'autre par escamotage. Ensuite, on prie une personne de tenir cette pièce en équilibre sur le bout de son doigt. Ne pouvant se tenir ainsi, on appuie un peu dessus, et elle entre dans le doigt comme un anneau. On fait de nouveau passer la pièce de la main droite dans la gauche, en étendant les bras, et on la rend à la personne qui l'a prêtée.

Explication. — Il faut, pour ce tour, sacrifier deux pièces de cinq francs, non pas comme valeur intrinsèque, mais comme valeur monétaire. Ces deux pièces doivent être de même effigie et de même millésime. On les donne à un tourneur adroit pour en percer une d'un trou d'environ quinze millimètres de diamètre. L'autre pièce servira pour prendre dedans la partie circulaire qu'on a retirée de la première.

Comme on prend cette partie plus large qu'il ne faut d'abord, on a toute latitude pour l'ajuster avec soin sur la première. Il faut faire cette opération avec une

justesse si parfaite, que l'on ne puisse s'apercevoir de ce rapport, ni d'un côté ni de l'autre de la pièce. Ayant cette pièce ainsi préparée, quand on voudra s'en servir pour faire le tour, on la tiendra secrètement dans le creux de la main. On en empruntera une dans l'assemblée, que l'on échangera de la manière suivante, sous prétexte de faire un tour d'adresse.

Je suppose que vous ayez la pièce préparée dans la main droite, vous tiendrez dans la gauche celle qu'on vous aura prêtée ; et la prenant avec le pouce et l'index de la main droite, vous l'enlevez vivement en laissant tomber à sa place la pièce préparée que vous tenez dans la même main. Vous laissez, bien entendu, la main gauche fermée. Vous écartez les deux bras, et en faisant un mouvement de la main droite, comme si vous jetiez dans la gauche la pièce que vous tenez, vous l'escamotez dans le creux de la main, en disant : « J'envoie cette pièce dans ma main gauche. » Vous l'ouvrez et la faites voir, comme si c'était celle qu'on vous a prêtée. Vous continuez en disant : « Je vais faire avec votre pièce, Monsieur, un tour plus étonnant. Levez un doigt, s'il vous plaît, Monsieur, bien d'aplomb ; je vais tâcher de faire tenir cette pièce sur le bout. » Vous tâtonnez un instant, et finissez par l'enfoncer, en disant : « Ma foi ! tenez, comme cela c'est plus sûr. »

On peut se figurer la surprise et l'hilarité que doit occasionner la vue d'une pièce de cinq francs passée au doigt en manière de bague. La rondelle qui s'échappe de la pièce tombe presque toujours de façon à

pouvoir être rattrapée facilement dans la main; on la met dans sa poche, profitant de la surprise des spectateurs.

Pour finir le tour, vous retirez de la main gauche la pièce qui est au doigt de la personne, et vous allez vous mettre devant votre table. Puis, vous adressant à celui à qui vous avez fait un emprunt, et montrant la pièce qui est percée, vous dites: « Monsieur, vous n'êtes sans doute pas disposé à reprendre votre pièce dans l'état où vous la voyez? Mais je puis réparer le tort que je lui ai fait par ce seul coup de main. » Vous faites l'échange de la même manière que la première fois. Et en montrant de la main gauche, dans laquelle elle se trouve, cette pièce rétablie, vous laissez tomber l'autre sur la tablette en mettant votre main droite sur le bord de la table et sans affectation; vous laissez apercevoir que vous n'avez dans les mains que cette seule pièce, que vous remettez à ceux qui l'ont prêtée.

SECTION IV.

Faire passer une pièce de cinq francs à travers une table.

Quand, dans une réunion d'amis qui désirent se divertir, on vous invite à faire quelques tours, celui-ci

est très-convenable dans cette circonstance, parce qu'on n'a pas besoin de table disposée d'une certaine façon, comme cela est indispensable quand on donne une séance préparée.

On emprunte deux pièces de cinq francs. On en met une dans une main et on l'escamote, c'est-à-dire qu'on la retient dans le creux de la main droite, en feignant de la mettre dans la main gauche. On prend aussi la seconde de la main droite, dans laquelle il y en a déjà une que les spectateurs croient être dans la gauche. On tient cette seconde pièce du bout des doigts, on étend les bras, et fermant brusquement la main droite, on fait frapper la pièce que l'on tient sur celle qui est dans le creux de la main, et du même temps, on ouvre la main gauche en lui donnant un mouvement pareil à celui que l'on ferait pour lancer quelque chose. Il faut que ces mouvements de mains s'accordent bien ensemble. Vous faites voir les deux pièces réunies dans la même main.

On appelle ceci le tour de la pièce volante. Il y a plusieurs manières de le faire, dont nous parlerons bientôt. Continuons celui-ci.

Il est bon, comme je l'ai dit, d'employer quelques feintes pour rendre les tours plus frappants. Quand on fait celui-ci tout simplement comme je viens de l'expliquer, on dit : « Messieurs, ne croyez pas que j'aie lancé adroitement dans la main droite la pièce que j'avais dans la gauche. Pour vous prouver que vous seriez dans l'erreur, je vais recommencer le tour en

faisant passer la pièce à travers la table. Je la prends et je la mets dans cette main (la gauche). » [Ici, vous faites un mouvement propre à faire croire que vous ne la mettez pas, quoique vous la mettiez réellement.] Si la feinte que vous venez de faire est bien simulée, on croira que vous retenez la pièce dans la main droite, et on vous en fera bien certainement l'observation.

Alors vous montrez les pièces qui sont dans chaque main, et les interrupteurs sont tout désappointés, en voyant leurs conjectures en défaut.

En assurant les assistants que vous êtes incapable de les tromper ainsi, vous faites le tour audacieusement comme d'abord, en escamotant la pièce; mais, cette fois, vous mettez la main droite sous la table, et la gauche au-dessus. Vous faites de même que précédemment, c'est-à-dire que vous ouvrez vivement la main gauche à l'instant que vous faites frapper les deux pièces que vous avez dans la main droite.

Ceci terminé, vous revenez sur l'observation mal fondée qu'on vous a faite, en doutant que vous mettiez la pièce dans la main gauche. Vous dites : « Messieurs, il ne suffit pas de vous assurer que je ne vous ai pas trompés; je sais qu'on n'accorde guère de confiance aux escamoteurs; ainsi, il faut vous donner des preuves de ma bonne foi.

» Vous avez pensé que je ne mettais pas une pièce dans chaque main, que je n'en faisais que le semblant. Eh bien! Messieurs, voici les deux pièces; vous voyez

que je n'ai rien dans les mains, et que de chacune je prends une pièce. Je mets la main gauche sous la table, tenant cette seule pièce que vous voyez encore. Vous remarquerez aussi que je n'ai qu'une pièce dans la main droite. Je vais jeter cette pièce à travers la table, pour aller rejoindre celle que j'ai dans la main gauche. » (Vous faites, avec la main droite, le geste de jeter la pièce à travers la table, en l'escamotant dans le creux de la main, que vous étendez comme s'il n'y avait plus rien dedans, en même temps que vous faites sonner les deux pièces en dessous.) Le choc des deux pièces qu'on entend sous la table, cette main droite que l'on voit ouverte en même temps produisent sur les spectateurs une illusion complète.

Je prévois une objection de la part du lecteur, qui me dira : Comment se fait-il que, n'ayant que deux pièces que l'on sépare en en mettant une dans chaque main, dont l'une va se placer sous la table quand l'autre reste dessus, et tout cela sous les yeux des spectateurs; comment se fait-il que l'on entende sonner deux pièces dans la main gauche, puisque celle qui était dans la main droite a toujours été en vue tout le temps que cette main est restée au-dessus de la table?

Vous avez raison, lecteur, ce que vous dites est parfaitement juste, j'en conviens. Si j'étais moins véridique, je pourrais vous répondre que probablement la pièce lancée par la main droite a trouvé le moyen de se faire un passage à travers les pores du bois de la table; mais, pour cela, il n'aurait pas fallu vous prévenir que

la pièce s'escamote dans le creux de la main. D'ailleurs, il y a si peu de foi dans le temps où nous vivons, que j'aurais eu de la peine à vous persuader. J'aime mieux vous avouer tout franchement que j'avais oublié de vous recommander de coller secrètement avec un peu de cire à sceller une troisième pièce de cinq francs sous la table. La main gauche s'empare de cette pièce pour la joindre à celle qu'elle tient déjà, on fait sonner ces deux pièces au moment où on escamote celle de la main droite, comme je l'ai dit. Quant à cette pièce qui reste dans la main droite, on trouve facilement le moyen de s'en débarrasser.

SECTION V.

Autre tour de pièces volantes.

Pour celui-ci, il faut le faire à la table disposée comme je l'ai déjà expliqué. On se souvient du coussin qu'il faut mettre sur la planchette pour amortir le bruit que pourraient faire les objets qu'on laisse tomber dessus.

Ce tour se fait avec quatre pièces de cinq francs, mais on commence avec deux seules. On l'exécute d'abord tout simplement, comme je l'ai décrit dans le premier paragraphe du tour qui précède, c'est-à-dire, en feignant de mettre une pièce dans la main gauche et en l'escamotant dans le creux de la main droite; puis, en prenant aussi de la main droite la deuxième

pièce, et en faisant le mouvement, en écartant les bras, de jeter la pièce, qui est censée dans la main gauche, dans l'autre main.

Immédiatement après avoir fini cette récréation, vous dites : « Messieurs, ce tour n'est pas aussi difficile qu'on pourrait le penser, et, pour cette raison, je me ferai un plaisir de vous l'apprendre. Je viens de me servir du procédé des escamoteurs; mais, comme eux, je ne vous dirai pas que je fais passer la pièce de la main gauche dans la droite, en la jetant ainsi. (Ici on prend une pièce de chaque main et on lance celle qui est dans la droite sur celle qui est dans la main gauche, et du plus loin possible.) Ces Messieurs vous trompent, ils font comme je viens de faire, ce dont vous ne vous êtes pas aperçu.

» On prend une pièce que l'on feint de mettre dans la main gauche; mais on la retient ici (on montre la pièce que l'on tient entre le pouce et l'index, pour ne pas dévoiler le secret de l'escamotage dans le creux de la main). Alors on n'a pas de peine à faire trouver ces deux pièces ensemble, puisqu'elles y étaient déjà. Voilà le tour que je voulais vous communiquer. Si vous l'exécutez devant quelqu'un, vous aurez soin de baisser un peu la main, comme cela, pour qu'on ne voie pas la pièce (on baisse sa main comme pour mieux faire comprendre l'explication, mais plutôt pour avoir occasion de laisser tomber la pièce sur la tablette, sans être aperçu. Ceci est une feinte, et faisant semblant d'avoir toujours la pièce dans la main, vous continuez

de parler). Moi, Messieurs, ce n'est point ainsi que je fais : je mets bien réellement la pièce dans la main gauche (on feint de mettre la pièce qu'on n'a plus), et vous voyez que je n'ai plus rien dans celle-ci (on montre l'intérieur de la main droite, en tenant la gauche fermée, comme si effectivement on y avait mis la pièce). » Enfin, on prend de la main droite la pièce qui était restée sur la table. Les spectateurs voient clairement que vous n'en avez qu'une. Vous écartez les bras et feignez de vouloir exécuter le tour. Mais, comme par réflexion, en remettant la pièce sur la table, vous dites, en montrant votre main droite : « Vous ne supposez pas que ma main soit à double fond, et que j'aie un compère sous la table pour me passer une pièce. » (En disant ces derniers mots, vous faites le geste d'indiquer le dessous de la table, pour avoir occasion de prendre la pièce que vous aviez laissée tomber sur la tablette. Vous cachez cette pièce dans le creux de la main.)

Vous reprenez la pièce que vous aviez posée sur la table, avec la main droite dans laquelle vous venez de mettre la seconde pièce, et vous faites le tour.

Par les feintes dont vous vous êtes servi, les spectateurs sont bien persuadés que vous n'aviez qu'une pièce dans la main droite, et qu'il y en avait une dans la main gauche.

Le tour étant terminé comme il vient d'être expliqué, vous continuez en disant : « Je puis opérer de même avec deux pièces. » Vous en prenez effectivement deux

ensemble, que vous escamotez comme une seule en les retenant dans le creux de la main droite, feignant de les mettre dans la gauche. Vous prenez aussi de cette même main droite les deux pièces restées sur la table et vous exécutez le tour en disant : « Ceci n'est pas plus difficile qu'avec une pièce ; seulement, il faut écarter les mains davantage (on les écarte). » Pour terminer, vous faites fortement sonner ces quatre pièces en donnant de la main droite une secousse sèche, dans le moment que la main gauche fait le geste d'envoyer dans la droite les deux pièces qu'elle est censée contenir.

Le tour fait, vous laissez tomber ces quatre pièces sur la table ; ce qui produit beaucoup d'effet sur les spectateurs, en raison de la difficulté qu'ils supposent dans l'escamotage de quatre pièces de cinq francs.

Mais ce tour a une suite, et pour le continuer, vous dites : « Messieurs, je vais vous donner une preuve de plus que je ne lance pas ces pièces d'une main dans l'autre, comme il le paraît, mais qu'elles prennent une autre voie pour venir dans ma main. Je vais les faire passer toutes quatre à travers la table.

» Je sais que cette expérience n'étonnera pas les physiciens, s'il y en a parmi nous, parce qu'ils connaissent l'élasticité des corps, et que l'effet que vous allez voir ne peut s'expliquer que par cette propriété. Cependant, le tour n'en sera pas moins curieux pour les personnes qui ne sont pas parfaitement initiées dans les mystères de la nature, et s'il y a dans l'assemblée quelqu'un qui soit au fait, je le prie de ne pas en

donner l'explication, pour laisser jouir le reste des spectateurs de l'illusion. »

Après cet intéressant discours, vous feignez de mettre les quatre pièces dans la main gauche, en les escamotant dans la droite comme une seule (1). Vous prenez de l'index et du pouce de la main droite, par le bord, un gobelet que vous choisirez léger de préférence; et le portant sous la table, vous le faites tourner avec les autres doigts, pour que l'ouverture se place sous les pièces que vous avez dans la main. Ces doigts servent aussi à maintenir les pièces. Vous mettez la main gauche sur la table, et fermée comme si elle contenait les pièces; vous l'ouvrez brusquement en laissant tomber dans le gobelet les pièces de la main droite. Ces deux mouvements se font en un seul temps. Vous ramenez le gobelet, et versez ce qu'il contenait sur la table.

Vous reprenez de nouveau ces quatre pièces, en disant : « Messieurs, je puis recommencer le tour autant de fois que l'on voudra. » Vous les mettez réellement dans la main gauche, mais en affectant une certaine maladresse, pour faire penser que vous ne les mettez pas et que vous les retenez dans la main droite que vous fermez à demi à cet effet. Vous prenez le gobelet de cette main droite, qui paraît gênée, et vous dites, en montrant le fond : « Vous voyez qu'il n'y a rien dans

(1) Si on ne peut pas encore escamoter quatre pièces ensemble dans le creux de la main, on pourra les mettre entre le pouce et l'index.

ce gobelet. Si votre feinte est adroitement jouée, vous entendrez un murmure désapprobateur et des réclamations de la part des assistants. Vous en demandez la raison, et on vous répond d'un ton moqueur que les pièces ne sont pas dans la main gauche, et que vous les avez dans la droite avec le gobelet. Alors vous posez le gobelet sur la table et vous faites voir votre main vide.

Vous laissez couler en même temps sur la table les quatre pièces que vous aviez dans la main gauche, et les spectateurs désappointés restent confus de leur erreur.

En reprenant les pièces de la main droite, vous dites : « Comment, Messieurs, vous me croyez capable d'employer de pareilles supercheries ? Vous pensiez donc, qu'en mettant le gobelet sur la table (en disant ces derniers mots, vous mettez la main sous la table comme geste indicatif, et vous déposez les pièces sur le bord de la tablette. Vous tenez la main fermée en la ramenant), j'avais les pièces dans la main, et que je n'avais plus qu'à les laisser tomber dans le gobelet en faisant semblant de les envoyer de la main gauche ? Détrompez-vous, Messieurs : je mets les pièces dans cette main (la gauche : mais c'est une feinte, puisque vous n'avez plus rien dans la main droite), et vous voyez que je n'ai plus rien dans celle-ci (la droite que vous montrez). »

Alors vous prenez le gobelet par le bord, entre les deux doigts du milieu, et en le portant sous la table,

vous saisissez avec l'index et le pouce qui sont restés libres, les quatre pièces que vous avez déposées sur la tablette de manière à pouvoir être enlevées facilement.

Vous finissez le tour en laissant tomber ces pièces dans le gobelet, au moment que la main gauche s'ouvre sur la table, comme pour faire passer à travers les pièces qu'elle est censée tenir.

Je me suis un peu étendu sur ce tour, parce qu'il est sans contredit un des plus beaux de la prestidigitation. J'ai à dessein usé de redites, pensant qu'une explication qui n'a pas été bien comprise une première fois, pourra l'être la seconde.

SECTION VI.

Troisième tour de pièce volante.

Le tour qui précède est un des quatre ou cinq qui ont fait la réputation de Conus père. Celui qui va suivre est peut-être le seul qui ait fait celle du prestidigitateur Olivier, et qui lui ait valu dans le temps le titre de *fameux*.

Je dirai à ce sujet, et je puis le certifier, que, sur le récit qui lui avait été fait de ce tour, l'empereur Napoléon a demandé une séance à Olivier, laquelle eut lieu dans le palais. On m'accusera peut-être d'exagé-

ration ; mais que l'on sache qu'il faut bien peu de chose, dans cet art récréatif, pour se faire une renommée. Le prestidigitateur Philippe, il y a peu de temps, n'a-t-il pas tenu pendant deux ans tout Paris dans l'admiration, avec son tour des bassins de verre remplis d'eau et de poissons ? On sera bien surpris de l'extrême simplicité du moyen, quand j'en donnerai l'explication dans la troisième partie de ce traité.

Il en est de même de la suspension, de la seconde vue, du carton magique, de la cuisine aux pigeons, etc., etc., comme on le verra dans la description que je ferai de ces tours dans la physique occulte.

Celui dont il est ici question peut se faire sur une table ordinaire. Cependant on serait plus à son aise sur la table haute à tablette, surtout si on a déjà l'habitude de s'en servir ; néanmoins, comme je l'ai dit, on peut s'en passer.

Ce tour est fort simple, mais son exécution demande un coup d'œil sûr et une main légère.

On emprunte une pièce de cinq francs, et on la fait marquer. On a dans sa main gauche une autre pièce de cinq francs que l'on tient cachée. Lorsqu'on vous rend la pièce que vous avez donnée à marquer, vous faites l'échange. Cet échange est facile. On feint de mettre cette pièce marquée dans la main gauche, mais on la garde dans la droite, en faisant paraître celle qui était d'avance dans la main gauche. On jette cette dernière sur la table, et les spectateurs la prennent pour celle qu'ils viennent de marquer.

On demande encore dans l'assemblée une autre pièce, mais plus petite que la première.

Quand on fait de ces sortes d'emprunts, chacun cherche dans ses poches pour vous satisfaire. Mais ne faites pas attention aux personnes assises à la première rangée qui vous font des offres, éludez-les adroitement. Lorsqu'une des personnes placées derrière les autres vous présente une pièce, vous êtes obligé de vous pencher en avant pour prendre cette pièce. Et comme, en vous penchant, vous êtes courbé sur une personne de devant, vous lui fourrez la pièce marquée qui vous était restée dans la main droite, dans quelqu'endroit de ses habits que vous avez dû remarquer d'un coup d'œil. Vous lui mettez, soit dans une poche du gilet, si c'est un homme, soit dans quelque vêtement de dame, soit enfin dans tout autre endroit que le hasard vous offrira. Cette personne sur laquelle vous vous appuyez un peu, prend cette pression pour une nécessité de la circonstance, et ne fait point attention au léger attouchement inévitable pour l'introduction de la pièce dans ses vêtements.

Du temps d'Olivier, les habits d'homme étaient très-commodes pour ce tour. Ils étaient à manches rondes, c'est-à-dire qu'elles étaient relevées en double, depuis le poignet jusqu'au tiers de l'avant-bras, et c'était ordinairement dans cette manche qu'Olivier glissait la pièce. Quand elle est placée comme je viens de le dire, on revient à sa table avec la petite pièce qu'on vient de vous prêter. Alors on fait le tour de la pièce volante

avec cette petite pièce et celle de cinq francs qui était sur la table. On le fait simplement, comme je l'ai expliqué précédemment. On peut demander aux spectateurs de quelle main ils veulent que l'on fasse le tour. Quelle que soit la réponse, il en sera toujours de même; car, si on dit de la gauche, comme c'est cette main qui est censée envoyer invisiblement la pièce avec l'autre dans la main droite, on peut supposer que c'est elle qui fait l'action principale, par conséquent le tour. Si on dit de la droite, comme c'est elle qui reçoit les deux pièces et paraît avoir opéré l'escamotage, on trouve naturel que vous considériez cette main comme chargée de la partie active du tour; donc, vous aurez toujours raison, et personne ne remarquera l'équivoque.

Après avoir exécuté le tour comme je l'ai dit, vous prenez la pièce de cinq francs, que vous montrez en demandant qui est-ce qui l'a prêtée. Celui à qui elle appartient vous ayant répondu, vous transportez la pièce de la main droite dans la gauche, ou plutôt vous feignez de la transporter, parce que vous la retenez dans la main droite, dans le même temps que vous paraissez la mettre dans la gauche, et si vous avez fait ce tour devant une table ordinaire, vous avez dû vous asseoir à cause de son peu d'élévation. Alors, en vous levant, vous déposez la pièce adroitement sur votre siége, ayant toujours l'air de la tenir dans la main gauche. Vous faites quelques pas vers l'assemblée, et faisant semblant de passer la pièce d'une main dans l'autre, vous finissez en disant : « J'envoie cette pièce dans la

poche de Monsieur. Elle est marquée, on la reconnaîtra bien. » Vous faites claquer le bout de vos doigts pour faire voir que vous n'avez plus rien dans vos mains. On trouve la pièce dans l'endroit que vous avez désigné, on l'examine et on la reconnaît aux marques qu'on y a faites. L'étonnement est d'autant plus grand, que l'on croit que c'est avec cette même pièce que vous avez fait le tour.

Olivier était assis quand il faisait ce tour, et, comme je l'ai dit, il déposait la pièce sur son siége en se relevant; le plus souvent, c'était dans la manche d'un des spectateurs qu'il faisait trouver la pièce, et quand il l'envoyait à la fin du tour, il disait, avec une bonhomie remarquable: « Monsieur, la pièce est dans votre manche; si elle est cousue, faites-la découdre, et on la trouvera. » Mais jamais les manches n'étaient cousues.

Si vous faites ce tour auprès d'une table préparée, comme vous êtes debout, vu la hauteur de la table, alors, au lieu de mettre la pièce sur le siége, vous la laissez tomber sur la tablette garnie d'un coussin, en appuyant sur le bord de la table la main droite où est cette pièce.

SECTION VII.

Faire passer une pièce de monnaie d'une main dans l'autre plusieurs fois de suite, ayant les bras étendus et sans les bouger.

Ce petit tour, qui d'abord paraît facile, demande cependant un peu d'habitude pour le bien faire.

Voici son effet.

On montre dans une main une pièce de cinquante centimes. On fait aussi voir l'autre main, en priant les spectateurs de remarquer qu'elle ne contient rien. On les ferme toutes deux en étendant les bras. On ordonne à la pièce qui est dans une main de passer dans l'autre. On ouvre les deux mains, et on fait voir que la transposition a lieu. On les referme, et la pièce retourne dans la première main. On exécute ce passage d'une main à l'autre autant de fois que l'on veut.

Explication. — On ne peut se servir que de pièces d'un petit diamètre. On mettra un peu de cire à sceller sur l'ongle du grand doigt de chaque main. On collera d'avance une pièce sur l'ongle du doigt de l'une des deux : quand cette main sera étendue, on ne verra pas la pièce. On fait mettre une pareille pièce dans l'autre main. Pour que cette pièce soit convenablement placée (et voilà l'important), il faut la faire glisser dans la paume, près du poignet et touchant le bourrelet qui fait partie de la racine du pouce; alors,

en fermant la main, l'ongle du grand doigt se pose en entier sur la pièce qui s'y attache par le moyen de la cire. Pour plus de sûreté, on fait faire à la racine du pouce un mouvement de pression qui affermit la pièce sur l'ongle; on ouvre la main, et le doigt emporte la pièce qui ne se voit plus. Quant à la pièce de l'autre main, il ne s'agit que de la détacher pour la faire paraître. Cela est fort aisé : le moindre frottement contre la paume de la main suffit. On conçoit que cette translation peut se réitérer plusieurs fois.

Si la pièce était un peu trop grande, et que son diamètre ne pût être entièrement couvert par la largeur de l'ongle, il faudrait la placer de manière à ce que l'annulaire aidât à la cacher.

On peut escamoter par le même moyen tout autre petit objet léger, quand même il ne serait pas plat, comme, par exemple, une muscade. Il est encore possible, avec de l'habitude, d'en escamoter plusieurs à la fois, en se servant des trois grands doigts en même temps.

Quand on enlève la pièce, il faut ouvrir vivement la main, pour ne pas donner aux spectateurs le temps de l'apercevoir, et tenir toujours les doigts bien étendus.

SECTION VIII.

Changer une pièce sous les yeux des spectateurs sans qu'ils s'en aperçoivent.

Ceci n'est pas précisément un tour, ou du moins ne peut pas être considéré comme tel. C'est plutôt un moyen, un procédé dont l'emploi est quelquefois utile. Il est bon de le connaître.

Si, par exemple, vous empruntez une pièce de cinq francs et que vous vouliez la changer en une autre pièce, il faut que vous ayez dans le creux de la main celle avec laquelle vous voulez faire l'échange. Alors, en prenant celle que l'on vous prête, vous demandez si elle est bonne; et, comme pour vous en assurer, vous la jetez plusieurs fois sur la table pour écouter si le son est de bon aloi; et en faisant un mouvement de haut en bas, mouvement qui est indispensable pour jeter la pièce, vous la laissez tomber sur le coussin de la tablette, et vous jetez sur la table la pièce que vous aviez dans le creux de la main. Ce temps est si naturel, que les spectateurs prennent toujours cette seconde pièce pour celle qu'on vous a prêtée.

Si vous aviez projeté un tour pour lequel cet échange serait nécessaire, alors vous l'exécutez comme je viens de l'expliquer. Si vous ne vouliez que faire une plaisanterie, vous feriez l'échange avec une pièce de plomb.

et la donnant à la personne qui vous a prêté la vraie pièce, vous lui diriez qu'elle ne peut pas vous servir, parce qu'elle est fausse.

SECTION IX.

Soustraction de pièces de monnaie des mains d'une personne. En faire sortir invisiblement la quantité qu'on désirera, et faire trouver le nombre soustrait dans les mains d'une autre personne.

Effet. — On emprunte une quantité quelconque de pièces de monnaie, on les compte en présence des spectateurs, et on les donne à une personne, en la priant de les tenir enfermées dans ses mains.

On demande à cette même personne combien elle souhaite que vous en fassiez sortir, pour les faire trouver dans les mains d'une autre personne qu'elle peut désigner elle-même.

Cette dernière ayant été choisie, on la prie de tendre les mains l'une contre l'autre.

On invite la première, celle qui tient les pièces, de les faire sonner autant de fois qu'il y en a à sortir. A la dernière, le prestidigitateur fait trouver, dans les mains de la personne qui les tient tendues, le nombre de pièces demandé.

Explication. — Pour paraître avoir donné le choix

du nombre à soustraire par magie, il faut, en empruntant les pièces, s'en procurer un qu'on ne puisse diviser par tiers ni par quart, comme, par exemple, 14, 22, etc.

Supposons que ce soit de la main droite que vous vous serviez pour escamoter les pièces de monnaie. Prenez de la main gauche les pièces qu'on vous a prêtées, pour les compter en les mettant dans la main droite. Commencez par les plus petites pièces, parce qu'il faut que vous reteniez dans le creux de la main la moitié du nombre que vous avez.

Convenons que vous faites le tour avec quatorze pièces; alors vous en retiendrez sept dans la main. Je dis que vous commencerez par les plus petites pièces, en les comptant, pour une raison que vous comprendrez tout-à-l'heure. Vous ferez cette opération devant votre table. Les pièces étant comptées, vous versez dans la main gauche les sept que vous ne retenez pas dans le creux de la main droite, mais, pour les spectateurs, il est censé que vous les mettez toutes.

Tenant la main gauche fermée et un peu élevée, vous posez adroitement sur la tablette les sept pièces que vous avez dans la main droite, et vous avancez auprès des spectateurs. Vous tenez alors les pièces dans les deux mains. Vous priez une personne de tendre les siennes, et de tenir ces quatorze pièces que vous lui donnez, bien soigneusement enfermées. Comme elle ne tient que les plus grandes, elle ne se doute pas qu'elle n'en a que la moitié du nombre.

Vous retournez à votre table et vous dites : « Madame, des quatorze pièces que vous tenez, combien voulez-vous que j'en fasse sortir de vos mains, pour les faire trouver dans celles de la personne que vous voudrez bien me désigner ? Voulez-vous que je vous en escamote le tiers, la moitié, le quart ? » Assez ordinairement on dit la moitié ; mais, si on demandait le quart ou le tiers, on sent de suite que ces parties ne sont pas divisibles, et on est forcé d'en venir à la moitié. Comme on croit que c'est le hasard qui a déterminé le nombre de quatorze, vous n'en passez pas moins pour avoir donné le choix du nombre à faire sortir.

En faisant les questions dont je viens de parler, vous reprenez secrètement les sept pièces que vous aviez déposées sur la tablette, et les tenant dans les deux mains, sans les laisser sonner, vous dites à la personne qui tient les autres, de les remuer autant de fois qu'il y a d'unités dans le nombre qui doit sortir, mais par intervalle ; vous ne lui faites cette recommandation qu'après l'avoir priée de désigner la personne qui doit recevoir dans ses mains les pièces que vous allez escamoter. Vous priez aussi la personne indiquée de tenir ses mains tendues et l'une contre l'autre.

La personne qui tient les pièces les fait donc sonner, comme vous le lui avez recommandé, et à chaque fois, vous dites aux spectateurs de regarder les pièces sortir et voltiger en l'air, pour se rendre dans les mains de

la personne qui les attend. Vous feignez d'en rattraper une, qui s'arrêtait sur le collet de l'habit d'un assistant, une autre qui allait tomber sur l'estomac d'une dame, une autre encore qui s'embarrassait, en passant, dans les cheveux d'un jeune homme, etc. Ces gesticulations sont faites dans le but de détourner l'attention des spectateurs de la main qui contient les sept pièces. A la dernière, c'est-à-dire quand on arrive au nombre sept, vous jetez les pièces que vous aviez dans les mains, dans celles de la personne qui les tenait toujours tendues. On fait compter de part et d'autre pour vérifier le compte.

Eclaircissement. — Quand on reprend les pièces qu'on avait déposées secrètement sur la tablette, je recommande de les tenir entre les deux mains. C'est pour que l'on ne soit pas gêné, comme on le serait, si on voulait les conserver dans une seule sans qu'il y parût.

Il n'y a rien là que de naturel, car la jonction de vos mains est motivée, parce que, la personne à qui vous avez donné les pièces les tenant enfermées dans ses deux mains, vous êtes censé l'imiter, pour mieux lui montrer le mouvement qu'il faut opérer pour les faire sonner. Par ce moyen, on ne soupçonne pas que vous en tenez aussi. Mais, de temps en temps, comme je l'ai conseillé, on peut détacher une main pour feindre de rattraper les pièces. Dans cette action, l'autre main dans laquelle restent les pièces, et qui n'est pas en mouvement, peut retomber sur la cuisse. Dans cet état

de repos, la main reste naturellement à demi fermée et retient les pièces sans qu'on puisse le remarquer.

Si on avait assez d'habitude pour tenir les sept pièces dans le creux de la main sans être gêné, on ne serait pas tenu à prendre toutes les précautions dont je viens de parler; mais cela est très-difficile, et même ceux qui le pourraient aimeraient autant procéder comme je viens de le décrire, pour avoir moins de difficulté dans l'exécution.

SECTION X.

Envoyer dans une manche de l'habit d'une personne des pièces ou jetons qu'on aura mis dans un petit sac.

Effet. — On met une vingtaine de jetons ou de pièces de monnaie dans un petit sac. Les ayant mis en présence des spectateurs et les ayant fait sonner en frappant dessus, on leur ordonne d'en sortir. On retourne le sac pour faire voir qu'ils n'y sont plus. Ensuite, avec une petite baguette, on tape légèrement sur le bras d'une personne, pour faire entendre les pièces que l'on fait toutes sortir par l'ouverture de la manche.

Explication. — Dans le petit sac qui sert dans ce tour, on aura pratiqué une poche peu profonde qui

sera placée dans l'intérieur, à environ un tiers de la profondeur, comme à la robe du petit Jean des Vignes, que tout le monde connaît.

En présentant ce sac, il doit contenir dans le fond une vingtaine de jetons ou de pièces de monnaie que l'on verse sur la table pour les compter. Ensuite on les reprend pour les remettre dans le sac, mais au lieu de les jeter dans le fond, on les met dans la petite poche.

Alors, faisant semblant de les prendre à l'extérieur du sac, on fait le geste de les jeter sur l'assemblée, en disant : « Je les envoie dans la manche de Monsieur. »

La baguette dont on se sert pour frapper sur le bras de cette personne est creuse, et contient, dans la longueur du vide, un fil de fer fixé par une de ses extrémités dans un des bouts de la baguette. Ce fil, qui est très-flexible, frappe les parois intérieures de la baguette creuse, pour peu que l'on touche quelque chose avec, et produit un bruit qui ressemble au son que rendraient des pièces enfermées, frappées d'un petit bâton.

Après avoir feint d'envoyer invisiblement les pièces dans la manche de la personne désignée, vous retournez le sac pour faire voir qu'il n'y a plus rien dedans; mais, en le retournant, vous appuyez les doigts sur la petite poche qui contient les pièces, et vous n'abandonnez pas la main de dessus; comme vous tenez le sac, cette main ne paraît pas tenir autre chose.

Mais, en remettant le sac dans son état naturel,

c'est-à-dire en le remettant à l'endroit, comme la culotte du roi Dagobert, vous enleverez légèrement les pièces qui sont dans la petite poche. Vous gardez ces pièces dans la main droite, à laquelle vous éviterez de laisser paraître un air gêné.

Vous jetez le petit sac sur la table, et vous prenez la baguette dont j'ai parlé tout-à-l'heure.

Vous allez auprès de la personne que vous avez indiquée et vous frappez quelques légers coups sur son bras. Il semble à l'oreille des spectateurs que vous touchez sur des pièces de monnaie qui sont sous de l'étoffe. Changeant la baguette de main, de la droite, vous prenez le bas de la manche dans laquelle sont censées les pièces, et en secouant cette manche, vous laissez tomber les pièces peu à peu. Elles semblent réellement sortir de la manche, quoiqu'elles sortent de la main droite dans laquelle elles étaient renfermées.

On peut, à la rigueur, se passer de la baguette que j'ai décrite; elle peut être remplacée par une baguette ordinaire, ou même toute autre chose, comme, par exemple, un couteau. Le bout de l'objet avec lequel vous frappez imprime à l'autre bout, que vous tenez dans la main, un contre-coup qui fait sonner les pièces, et ce bruit produit à peu près le même effet que celui qu'occasionne la baguette préparée; mais il faut employer un peu d'adresse, qui n'est pas nécessaire quand on se sert de la baguette creuse.

SECTION XI.

Joli tour de pièces volantes dans des mouchoirs.

On fait ce tour de plusieurs manières, mais je puis assurer que celle-ci est la plus ingénieuse et la plus nouvelle. Voici l'effet.

On emprunte deux pièces de cinq francs que l'on fait marquer. On en met une dans un mouchoir que l'on a aussi emprunté, en faisant remarquer que l'on met bien la pièce au milieu de ce mouchoir. On donne cette pièce ainsi enfermée à tenir à une personne.

On demande un second mouchoir, dans lequel on met la deuxième pièce et que l'on donne aussi à tenir à une autre personne. On s'approche de celle à qui on a donné la première pièce, on retire cette pièce à travers le mouchoir, sans ouvrir le mouchoir et sans l'endommager; et de loin, on envoie cette pièce avec l'autre, que tient aussi dans un mouchoir la seconde personne. Au moment de l'envoi, on entend le choc des deux pièces qui se réunissent.

Explication.—On a d'abord une pièce de cinq francs cachée dans le creux de la main droite. Les deux pièces ayant été empruntées et marquées, on les met sur la table.

On demande un mouchoir, que l'on étale sur la main

droite. On prend, avec la gauche, une des deux pièces qui sont sur la table. Pendant que vous prenez cette pièce, vous saisissez avec le pouce et l'index de la main droite la pièce que vous tenez sous le mouchoir, et prenant du bout des doigts de la main gauche la pièce que vous venez de ramasser sur la table, vous la portez sur le mouchoir au point où il faut être pour pouvoir, en poussant cette pièce, fourrer une portion du mouchoir sous la pièce que vous tenez de la main droite par-dessous. Les doigts de cette main droite s'emparent de la portion du mouchoir pour en envelopper la pièce de l'intérieur.

On renverse le mouchoir sur la pièce, qu'on tient de la main gauche comme pour l'enfermer, mais on la laisse tomber dans cette main gauche, qui, à son tour, se trouve couverte du mouchoir. On garde cette pièce. On fait paraître l'autre, qui est enveloppée, et on la tient avec deux doigts de la main droite. Cette pièce semble réellement enfermée dans le mouchoir, quoiqu'elle soit en dehors, cachée par un pli, et elle est, pour les spectateurs, celle qu'ils vous ont vu mettre de la main gauche dans le mouchoir.

Pardon, cher lecteur, si mon intelligence ne va pas jusqu'à pouvoir vous décrire ce tour d'une manière plus explicite. J'en suis tout hors d'haleine, et la sueur jaillit de mon front, comme l'eau d'un puits artésien. En conscience, vous me plaindriez si vous me voyiez dans cet état. Mais si jamais nous nous rencontrons, je vous ferai comprendre facilement, en deux minutes,

ce que j'ai tant de peine à vous expliquer en trois quarts-d'heure.

Comme je me sens un peu reposé par cette petite digression, je vais reprendre ma démonstration, que la fatigue avait interrompue.

On donne cette pièce ainsi enveloppée à une personne, qui la tient entre deux ou trois doigts par les bords, en laissant pendre le mouchoir.

On emprunte encore un mouchoir, et on va prendre la seconde pièce sur la table, que l'on joint secrètement à celle qui vous était restée dans la main gauche. On tient ces deux pièces par les côtés, de façon à ce qu'elles ne paraissent en faire qu'une. On dit : « Je mets cette deuxième pièce dans le mouchoir que voici. » On les pose, de la main droite, sur le milieu, et la gauche les prend de deux doigts, en laissant pendre le mouchoir dans lequel elles sont enfermées.

La main droite empoigne ce mouchoir par le bas, et on lâche une des deux pièces tenues par la main gauche. Cette pièce ne peut pas tomber, puisqu'elle est retenue par la main droite. On donne ce mouchoir à tenir à une deuxième personne, de la manière qu'on la tient soi-même, c'est-à-dire avec les deux mains, dans une position à peu près horizontale.

Cette personne, tenant la pièce d'une main, et, de l'autre, le mouchoir par le milieu, ne peut pas sentir la pièce qu'on a échappée, laquelle se trouve libre dans le mouchoir et entre les deux mains.

On revient à la première personne, on lui fait tenir

le mouchoir par le milieu. On prend la pièce, que les spectateurs croient toujours enfermée, on la dégage du pli sous lequel elle est enveloppée, et on feint de la retirer à travers le mouchoir.

On se met devant sa table, et on dit à la personne qui tient toujours des deux mains l'autre mouchoir : « Madame, je vais envoyer cette pièce avec celle que vous tenez enfermée. Au moment où j'ouvrirai ma main, vous lâcherez la pièce, mais seulement la pièce; ne bougez pas l'autre main. Ne vous trompez pas, surtout; autrement, il en résulterait une explosion qui ferait sauter tout le quartier, ou au moins nous lancerait avec la maison par la fenêtre. »

On feint de mettre la pièce dans la main gauche, on l'escamote dans la droite, que l'on pose sur le bord de la table pour laisser tomber la pièce sur le coussin de la tablette. Et ayant toujours tenu la main gauche fermée, comme si la pièce était dedans, on l'ouvre en étendant les doigts vivement, l'un après l'autre, cérémonie qui donne du mystérieux à l'action. La personne qui tient le mouchoir, étant sous l'influence de la peur, d'après le terrible avis qu'on lui a donné, ne manquera pas de lâcher la pièce à temps opportun pour éviter toute catastrophe, et comme la pièce, par son propre poids, fera pencher le mouchoir vers le bas, celle qui était entre les deux mains tombera naturellement sur l'autre, et produira un bruit qui donnera à croire qu'elle vient d'arriver brusquement, poussée par une puissance magique.

SECTION XII.

Autre joli tour de pièce volante dans un mouchoir.

Effet. — On met une pièce de cinq francs dans un mouchoir, et on fait observer qu'elle est parfaitement enfermée, mais que l'on a un moyen certain pour la faire sortir, sans ouvrir le mouchoir; et s'adressant à la personne à qui ce mouchoir appartient, on lui demande si elle veut permettre que l'on use du moyen dont on vient de parler. Elle répondra : oui, sans aucun doute. Alors on présente une paire de ciseaux à quelqu'un, et on fait couper un morceau du mouchoir, qu'on enlève avec la pièce et que l'on pose sur la table. On fait couper plusieurs fois; ensuite, on prend tous les morceaux, on les approche d'une bougie, ainsi que le reste du mouchoir, on y met le feu et on frotte les deux parties l'une contre l'autre, ayant l'air de les souder. On finit le tour en prenant la pièce qui était restée sur la table et que l'on jette sur le mouchoir, comme pour l'envoyer où elle était avant d'avoir fait couper, et dans le moment la pièce paraît aux yeux des spectateurs, enfermée dans le mouchoir comme elle était au commencement du tour.

Explication. — On a préparé une pièce de cinq francs dans un morceau carré de percale, que l'on

tient dans le creux de la main, comme quand on escamote. On a soin de ne pas laisser apercevoir la percale.

Si, dans la séance, on s'est déjà servi d'un mouchoir blanc qu'on n'ait pas encore remis à la personne qui l'aurait prêté, on pourrait en disposer pour le tour; dans le cas contraire, on en emprante un. On demande aussi une pièce de cinq francs, que l'on fait mettre sur le mouchoir que l'on tient étendu sur le bras gauche, en supposant que la pièce enveloppée serait dans la main droite. On renverse le mouchoir sur la pièce et on fait observer qu'elle est bien enfermée. En empoignant le mouchoir de la main droite par le milieu, on laisse pendre la pièce. C'est alors que, s'adressant aux spectateurs, on dit : « On pourrait penser qu'il serait difficile, et même impossible, de faire sortir cette pièce sans ouvrir le mouchoir. Il y a cependant un moyen, Messieurs, que je veux bien vous communiquer, si Madame veut me permettre de l'employer. » Cette question s'adresse à la propriétaire du mouchoir. A coup sûr, la dame donne son consentement. On présente des ciseaux à un des assistants, en l'engageant à venir couper le mouchoir, et tandis qu'il se prépare de grand cœur à cette exécution, on transporte le mouchoir dans la main gauche, qui s'en empare près de la pièce qui est dedans, et, avec la main droite, on prend cette pièce pour l'enfoncer de suite dans la gauche, en même temps que l'on y met le chiffon contenant la pièce qui représente celle du mouchoir. La main droite tient alors, avec les doigts, la

pièce du chiffon. Cette opération se fait en un instant et dans cette disposition : ce qui paraît du morceau de percale semble faire partie du mouchoir, et la pièce qui est tenue dans la main droite passe toujours, aux yeux des spectateurs, pour être celle qu'on a vu mettre dans le mouchoir.

Pour résumer, on doit comprendre que la main gauche contient la pièce du mouchoir, refoulée dans le fond par la percale, laquelle percale est aussi contenue dans la même main; que la droite a dû reculer un peu pour venir prendre la pièce enfermée dans la percale, et donner à ce chiffon le plus d'étendue possible; enfin, que la position des mains simule bien le mouchoir qu'on donne à couper près de la pièce de cinq francs qu'il contient.

Je recommande de mettre le plus de percale possible dans la main gauche, pour pouvoir disposer d'un plus long bout, parce que, pour rendre le tour plus plaisant, on fait couper plusieurs fois.

On fait donc couper près de la pièce, que l'on va porter sur la table avec le morceau de percale.

On dit à la personne à qui appartient le mouchoir : « Madame, je vois que Monsieur prend beaucoup de plaisir dans cette opération : permettez-vous que je lui donne cette satisfaction?.... Allons, Monsieur, coupez, puisque cela vous amuse. » Et chaque fois que l'on veut faire couper, on demande permission à la dame. On va toujours déposer les morceaux sur la table. On garde le dernier, et étant retourné à la table, on

allume ce morceau, ainsi que le bout que l'on tient de l'autre main avec le mouchoir. On frotte les deux parties ensemble, en feignant de se servir de cet expédient pour opérer le raccommodage; mais, en même temps, on roule ces deux morceaux ensemble, que l'on met dans le creux de la main et qu'on laisse tomber sur la tablette, par le mouvement déjà indiqué plusieurs fois.

On ramasse les autres loques, on fait encore semblant de les incorporer dans le mouchoir, on les roule de même, pour les faire aussi tomber sur la tablette.

Dans le temps que l'on manœuvre ainsi, on dit : « Comme ce serait abuser de la complaisance de Madame, si je lui rendais son mouchoir dans l'état où Monsieur l'a mis, je crois qu'il est de mon devoir de réparer les petites brèches qu'on y a faites. Heureusement que j'ai un moyen très-expéditif et très-simple, comme vous voyez.

» Il ne me reste plus qu'à envoyer cette pièce dans le mouchoir, comme elle y était au commencement du tour. »

On prend celle qui était restée sur la table depuis la section du premier morceau, mais, en la ramassant, on la fait couler pour la faire tomber sur la tablette. On feint de l'avoir dans sa main, que l'on tient fermée, et de la jeter sur le mouchoir. En même temps, on laisse, par un mouvement de secousse, échapper la pièce qui était retenue dans la main gauche, et qui apparaît renfermée comme auparavant.

Il y a plusieurs manières d'escamoter la pièce que

l'on feint de jeter en dernier lieu dans le mouchoir. On peut, en faisant le geste de la jeter, la retenir dans le creux de la main ou entre les racines du pouce et de l'index; on la laisse tomber ensuite sur la tablette. On peut aussi, en faisant plusieurs fois le mouvement de lancer la pièce, la laisser tomber sur la tablette, toujours garnie d'un coussin. Pour se servir de ce dernier moyen, on se place à côté de la table, de façon à ce que la tablette soit près du bras qui agit.

Cette dernière manière d'escamoter la pièce est celle qui est adoptée par un habile prestidigitateur belge, notre contemporain, nommé Courtois, et, soit dit en passant, aussi honnête homme qu'il est adroit.

SECTION XIII.

Troisième manière de faire le tour de la multiplication des pièces.

Effet. — On présente dans un plat un nombre quelconque de pièces de monnaie ou de jetons.

La personne à qui on les présente les prend pour les compter dans le plat. Je suppose qu'il y en ait vingt-cinq; on les verse dans les mains de celui qui les a comptés. On en redemande cinq, que l'on fait envelopper dans un morceau de papier.

On prend cette espèce de papillotte, et on semble en tirer invisiblement les cinq pièces l'une après l'autre. pour les renvoyer dans les mains de la personne qui vient de les rendre ; ce qui a lieu en effet, car, à la dernière des cinq qu'il paraît envoyer, le prestidigitateur déchire le papier dans lequel il n'y a plus rien. La personne qui tient les pièces les recompte, et en retrouve vingt-cinq, bien qu'elle en ait rendu cinq.

Explication. — En présentant les vingt-cinq pièces pour les compter, on en a cinq autres dans les doigts qui sont sous le plat que l'on tient, et dans lequel on fait compter. Quand ces vingt-cinq pièces sont comptées, on les verse dans les mains de la personne à qui on s'est adressé, et, en versant, on lâche celles qu'on avait dans les doigts, lesquelles se mêlent avec les autres. On se débarrasse du plat en le posant sur la table. Sur une autre table du fond, on va chercher un carré de papier, et, en même temps, un tampon aussi de papier, auquel on a donné la forme d'une papillotte qui contiendrait plusieurs pièces de monnaie. On tient secrètement dans la main gauche ce papier, qui doit être fort, pour mieux conserver la forme qu'on lui a donnée. On porte le carré de papier à la personne qui tient les pièces, en la priant d'en rendre cinq, et de les envelopper ou de les faire envelopper. On prend ce papier, qui renferme les cinq pièces, et, en faisant semblant de le transporter dans la main gauche, on le retient dans la main droite, en faissant paraître la fausse papillote qui était cachée dans la main gauche. On va

déposer légèrement ce faux paquet sur la table en se plaçant de manière à pouvoir laisser tomber sur la tablette les pièces enveloppées qui étaient retenues dans la main droite.

On reprend la papillotte fausse qui était sur la table, en disant : « Monsieur, je vais vous restituer les cinq pièces que vous m'avez confiées et que vous avez enfermées dans ce papier. »

On feint de les prendre l'une après l'autre à travers le papier, et de les envoyer avec celles qui sont dans les mains de cette personne. On déchire le papier pour faire voir qu'il ne contient plus rien, et on en jette les morceaux. On fait compter les pièces et on retrouve les vingt-cinq, quoiqu'on en ait retiré cinq.

Il ne faut pas manier vivement la papillotte creuse, de crainte que les spectateurs ne s'aperçoivent de sa légèreté.

Il y a encore quelques petits tours de pièces de monnaie dont je ne donnerai pas la description parce qu'ils sont imprimés. On les trouve dans Ozanam et Decremps, et dans les compilations faites sur eux : par exemple, la pièce que l'on met dans un mouchoir et que l'on fait tomber dans une assiette, et de là dans un gobelet placé sous la table; ce qui s'exécute par le moyen d'un fil qu'on attache à la pièce, et au bout opposé duquel fil est aussi attachée une épingle pliée pour l'accrocher au mouchoir.

On trouve de même ce petit tour de pièce volante connu de tout le monde, qui se fait avec une pièce cousue dans un coin du mouchoir; les deux pièces qui changent de mains, que l'on fait à l'aide de deux pièces différentes que l'on donne à souder ensemble après qu'elles ont été diminuées de moitié sur l'épaisseur, par exemple une pièce de deux francs et une de cinq centimes.

Il y a encore deux ou trois tours tellement connus, que ce n'est pas la peine d'en parler, d'autant moins que je suis pressé de commencer le deuxième article de cette seconde partie.

ARTICLE DEUXIÈME.

DU JEU DES GOBELETS.

INTRODUCTION.

On trouve, dans les trois ouvrages originaux que j'ai mentionnés, des détails assez étendus sur le jeu des gobelets, principalement dans Guyot, qui a emprunté d'un Allemand, comme je l'ai déjà dit, une série de passes ingénieusement combinées ; aussi, tous les compilateurs s'en sont-ils emparés.

Mon but n'est donc pas de répéter ce qui a été dit sur ce sujet ; si j'en parle, ce ne sera que pour faire connaître les améliorations qui ont été faites à cette partie de la prestidigitation.

Ce jeu, quoique très-ancien, est toujours vu avec plaisir. Ce qui prouve son mérite, c'est d'avoir sur-

véeu au temps, et, bien qu'il soit facile à exécuter, on le considère généralement comme la partie constitutive de la prestidigitation ; aussi, dit-on communément, en parlant d'un faiseur de tours : *C'est un joueur de gobelets.*

Pour jouer commodément des gobelets, il faut se servir d'une table telle que je l'ai décrite dans la première partie, article II, section VI. La tablette de cette table sert de gibecière. On appelle ainsi le sac que les escamoteurs mettent devant eux en manière de tablier, et dans lequel ils serrent tous les objets dont ils ont besoin. Il a plu aux prestidigitateurs et professeurs de physique amusante d'appeler servante cette tablette dont je viens de parler.

On nomme passes, les tours que l'on fait avec des gobelets.

Je ne donnerai pas la description de ces gobelets : on la trouve partout, et il n'y a point de ferblantier qui ne sache les faire, soit en fer-blanc, soit en cuivre.

Les petites boules avec lesquelles on joue sont en liége; on leur a donné le nom de muscades, parce qu'anciennement on noircissait ces petites boules en les brûlant à la flamme d'une chandelle ou bougie, pour les rendre plus légères, de sorte que leur couleur et leur forme les faisaient assez ressembler à cette noix odoriférante dont elles portent le nom.

SECTION I.

De la manière d'escamoter la muscade.

Jusqu'à présent, on n'a donné connaissance que d'une manière d'escamoter la muscade; j'en admets deux, et c'est au moyen de la deuxième que l'on exécute les passes les plus surprenantes, parce que l'on peut escamoter plusieurs muscades ensemble, au lieu d'une seule. Nous allons bientôt en parler.

Pour se mettre en état de bien jouer des gobelets, il n'y a que deux choses à apprendre, savoir : escamoter la muscade dans ses doigts, et l'introduire sous le gobelet; le reste n'est plus qu'affaire de mémoire.

Pour escamoter la muscade de la manière usitée ordinairement, prenez-la avec le pouce et l'index de la main droite. Pliez l'index, ce qui le fait reculer en faisant rouler un peu la muscade, qui doit alors poser sur la première phalange du grand doigt. Ramenez l'annulaire en dedans de la main, pour donner plus d'écartement entre lui et le grand doigt. Roulez, avec le pouce, la muscade dans cet écartement, relevez l'annulaire, et cette muscade doit se trouver placée juste entre les premières phalanges du doigt du milieu et de l'annulaire, et contre les racines de ces deux doigts, enfin, au bas et entre la fourche formée par ces deux doigts.

Voilà ce qu'on appelle escamoter la muscade; il faut le faire avec tout le naturel possible, sans lenteur ni précipitation. Vous vous exercerez d'abord avec une muscade plutôt petite que grosse, parce que vous la ferez tenir plus facilement dans les doigts.

Quand vous commencerez à pouvoir exécuter ce que je viens d'expliquer, habituez-vous, en escamotant la muscade, à faire le geste de la mettre dans la main gauche, laquelle vous devez fermer à temps en retirant la main droite.

Pour vous accoutumer à un mouvement naturel, mettez réellement la muscade dans la main gauche en retirant la main droite. Examinez attentivement l'effet si simple de cette action, et attachez-vous à bien imiter cet effet en escamotant, de sorte que l'on ne trouve pas de différence entre le mouvement que vous ferez en escamotant la muscade et celui que vous feriez en la mettant effectivement dans la main. Ceci est plus important qu'on ne pense : c'est le moyen de tromper les yeux des escamoteurs mêmes.

Observez la même chose dans les cas où vous posez le gobelet sur la table, en y introduisant la muscade, ou quand vous ne mettez rien dessous. N'affectez jamais de frapper fortement avec les gobelets, comme le font la plupart de ceux qui en jouent; il n'est pas naturel de poser un objet avec la brutalité d'un homme en colère.

Voyons maintenant comment on introduit la muscade.

Il faut prendre le gobelet du plus bas possible, afin que la muscade qui est entre vos doigts soit au-dessous du bord; ainsi, en le prenant, l'index doit frôler la surface de la table.

Lorsqu'on lève un gobelet pour y introduire une muscade, c'est toujours sous le prétexte de faire voir qu'il n'y a rien dessous, et, en le reposant, on chasse vivement la muscade avec l'annulaire. Ces deux actions de poser le gobelet et de chasser la muscade dessous doivent se faire en un seul temps.

On sait maintenant comment on escamote la muscade et comment on l'introduit sous le gobelet. Il reste à dire comment on la reprend d'entre les doigts pour paraître la tirer d'une baguette ou de tout autre objet.

C'est bien simple, il suffit de la prendre avec le bout du pouce pour la faire rouler vers l'index, qui fléchit afin de la saisir conjointement avec le pouce. Tout ceci se fait en un seul temps et dans le même moment que l'on retire le bout des doigts de l'objet qu'on a pincé comme pour en prendre la muscade, qui paraît subitement entre le pouce et l'index. Ce mouvement doit avoir la rapidité d'un ressort qu'on laisse échapper. Avec un peu de pratique, on arrive aisément à cette exécution.

Deuxième manière d'escamoter la muscade.

La deuxième manière d'escamoter la muscade est de la placer dans la paume de la main absolument comme la pièce de monnaie. On tient d'abord cette muscade au bout de l'index et du pouce, comme étant la manière la plus convenable et la plus naturelle de la tenir; mais, pour l'escamoter, on la roule avec le pouce sur les bouts et entre les deux doigts du milieu. Ces deux derniers doigts, en fléchissant, portent la muscade entre les deux bourrelets qui forment la paume de la main; le plus grand doigt appuie sur la muscade pour bien l'asseoir. Ce mouvement des doigts se fait en feignant de mettre la muscade dans la main gauche. Pour la reprendre, c'est l'annulaire qui va la chercher et qui l'attire en la faisant rouler jusqu'à ce que le pouce puisse s'en emparer et la repasser sur le bout de l'index. Dans cette opération, le petit doigt aide un peu l'annulaire.

Cette manière de reprendre la muscade est plus difficile que dans le premier procédé; il faudra s'y exercer davantage.

Mais, pour mettre la muscade sous le gobelet dans cette deuxième méthode, c'est peut-être plus aisé encore que dans la première.

Lorsque vous prenez le gobelet, l'annulaire et le

petit doigt vont chercher la muscade, et, en l'attirant, la placent naturellement sous le gobelet, qu'on n'a plus qu'à poser sur la table en lâchant la muscade.

On peut facilement mettre deux muscades dans le creux de la main, mais l'une après l'autre; il faut placer celle qui vous semble la plus petite en premier, et si vous en mettez une entre les doigts, selon la méthode ordinaire, vous en tiendrez trois sans être gêné. Par ce moyen, on peut faire des tours de gobelets très-surprenants, et quand on aura bien l'habitude de manier plusieurs muscades, comme je viens de l'expliquer, on pourra soi-même improviser une infinité de passes qui dérouteront tous les joueurs de gobelets, qui ne connaissent pas l'avantage que donne la facilité d'escamoter plusieurs muscades à la fois.

SECTION II.

Remarques sur les principes décrits par Ozanam.

Quelques personnes ont cru, d'après Ozanam, que l'on pourrait escamoter plusieurs muscades en les mettant entre les doigts, c'est-à-dire en en plaçant une entre le pouce et l'index, une deuxième entre l'index et le grand doigt, enfin une troisième entre le grand doigt et l'annulaire. C'est ainsi qu'Ozanam l'enseigne.

Mais, comme il est évidemment impossible de jouer des gobelets en plaçant les muscades de cette manière, j'en conclus qu'Ozanam n'en savait pas jouer. En effet, comment prendre un gobelet par le bas, qui est la partie la plus large, sans risquer de laisser échapper la muscade qui est entre l'index et le pouce, puisqu'il faut que le pouce s'écarte de toute la largeur du gobelet? D'ailleurs, quand on a trois muscades placées entre les doigts, on est obligé de tenir ces doigts serrés l'un contre l'autre. Cet état de la main, n'étant pas ordinaire, donnerait un air gauche qui inspirerait des soupçons. On a beau tenir cette main étendue, comme Ozanam le recommande, cela ne ferait que rendre la gaucherie plus apparente. Ce n'est pas tout ce qu'Ozanam dit de singulier dans son instruction : il explique que, pour introduire la muscade sous le gobelet, il faut faire passer l'une après l'autre toutes celles qui sont dans la main, entre l'annulaire et le petit doigt. Ce qui prouve l'absurdité de ces principes, c'est que, depuis plus d'un siècle qu'Ozanam les a écrits, on n'a pas vu une seule personne qui se soit avisée d'en faire usage.

Je vais copier littéralement, dans son ouvrage, les articles dont il est question, pour que le lecteur en juge lui-même. Voici ce qu'Ozanam dit, d'abord pour l'escamotage de la muscade :

« Lorsque vous voudrez mettre la balle que vous
» avez escamotée sous un gobelet, vous la ferez sortir
» d'entre vos deux doigts, en la poussant avec le second

» doigt dans le troisième, et vous ploierez le troisième
» doigt pour la tenir; vous prendrez ensuite le gobelet
» par le bas et le leverez en l'air, et, en le rabaissant
» vite, vous mettrez la balle dedans. »

Maintenant, voici ce qu'il dit pour l'escamotage des trois muscades :

« La huitième passe est de mettre trois muscades
» dans votre main, une entre le pouce et le premier
» doigt, la deuxième entre le premier et le deuxième, et
» la troisième entre le deuxième et le troisième. Vous
» frottez vos mains l'une contre l'autre, et les frappez
» même ensemble, et vous dites : « Messieurs, vous
» voyez qu'il n'y a rien dans mes mains, » et vous faites
» voir sous le premier gobelet qu'il n'y a rien, et en le-
» vant, vous y mettez la balle qui est entre le deuxième
» et le troisième doigt; mais vous aurez soin, aupara-
» vant, de la faire couler dans votre troisième doigt, afin
» de la mettre facilement sous le gobelet. Lorsque vous
» l'aurez mise dessous, vous ferez couler la balle qui est
» entre le premier et le deuxième doigt, dans le troi-
» sième doigt, comme la première; vous leverez le
» deuxième gobelet, disant qu'il n'y a rien, et mettrez
» une balle dessous en le rabaissant; ensuite, vous tire-
» rez la balle que vous tenez dans le pouce, et la mettrez
» dans le même doigt où vous avez mis les autres. Pour
» lors, vous leverez le troisième gobelet, et, faisant voir
» qu'il n'y a rien dessous, vous y mettrez la troisième.
» Enfin, vous leverez les trois gobelets l'un après l'autre,
» et vous faites voir qu'il y a une balle sous chacun. »

Le lecteur pourra se convaincre par lui-même que tous ces déplacements de muscade dans la main sont impraticables, qu'il est hors de doute qu'Ozanam ne savait pas jouer des gobelets, et qu'il a été induit en erreur par les personnes qu'il a consultées, à moins que ses présomptions ne l'aient trompé lui-même.

On m'objectera peut-être qu'il n'est guère croyable qu'on ait traité d'un art manuel, sans se l'être rendu familier par la pratique. Cependant, il n'y aurait rien d'étonnant à cela. Je pourrais citer plusieurs exemples, et de diverses natures, à l'appui de mon opinion; mais, pour ne point trop m'écarter de mon sujet, je ne ferai mention que d'un fait qui m'est personnel.

J'ai dit que j'avais connu M. Decremps assez particulièrement. Dans nos entrevues, il aimait à parler de tours. A cette époque, j'en faisais déjà assez adroitement, surtout avec des cartes.

La première fois que je lui en fis, sur son invitation, je n'étais pas hardi. Je le regardais comme un critique clairvoyant et sévère, car j'avais lu ses ouvrages, et surtout sa description des principes sur les cartes, faite avec beaucoup d'intelligence. Mais je fus bien surpris quand il me demanda, d'un air très-étonné, si je n'exécutais pas les tours que je lui faisais par d'autres moyens que ceux qu'il connaissait. Je lui répondis que je n'employais que ceux qu'il avait si ingénieusement expliqués dans son *Testament de Jérôme Sharp*, et que je ne comprenais pas comment il ne s'en était pas aperçu. — « Alors, je conçois maintenant, » répliqua-

t-il, « que c'est parce que vous les avez faits avec tant de légèreté, que mes yeux n'ont pu saisir vos mouvements. » Dans cet entretien, il prit les cartes et essaya de faire sauter la coupe : il plaçait très-bien les doigts pour cela, on voyait qu'il connaissait les principes; mais, après plusieurs tentatives infructueuses, il laissa tomber les cartes en partie. — « Vous voyez, » me dit-il en les ramassant, « que je suis bien maladroit. — Ma foi, » lui répondis-je, « Monsieur Decremps, je vois, dans le fait, que vous n'êtes pas aussi adroit des doigts que de la plume. » Et il m'avoua qu'il ne pouvait faire aucun tour d'adresse, qu'il avait toujours été curieux de connaître les moyens de les exécuter, mais qu'il en avait absolument négligé la pratique.

On voit, par cette petite anecdote, que M. Decremps ne savait pas exécuter les tours de cartes; néanmoins, il a pu en décrire très-bien les principes, parce qu'ils lui avaient été bien enseignés. Mais, si on lui eût donné de mauvais moyens, il n'aurait pu en apprécier la fausseté; il aurait pensé que, dans l'exécution, tout ce qui était impraticable pour lui, pouvait être facile pour d'autres qui auraient acquis plus d'adresse par l'exercice. C'est le cas où s'est trouvé Ozanam dans le jeu des gobelets, comme M. Decremps dans les tours décrits dans sa *Magie blanche*, pour lesquels il n'a point été à portée de recevoir des explications sincères d'un professeur de bonne foi. Revenons à nos muscades.

Je dis et j'assure que, pour bien escamoter, on ne

peut tenir librement plusieurs muscades dans sa main, que comme je l'ai expliqué. L'expérience le prouvera aux personnes qui voudront en faire l'essai.

SECTION III.

Deuxième manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet.

Tous ceux qui ont écrit sur le jeu des gobelets n'ont donné qu'une manière de feindre de mettre la muscade dessous. C'est, en faisant semblant de la mettre dans la main gauche, de prendre le gobelet de la droite, d'en couvrir la muscade supposée et de faire le geste de la mettre sur la table en faisant couler le gobelet sur la main; bien entendu que l'on ne doit ouvrir la main gauche qu'au moment où elle est couverte par le gobelet.

Cette manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet est celle qui est employée par tous les prestidigitateurs. On peut aussi en employer une autre pour rompre la monotonie qui résulte de l'usage constant de la première; il semble que cette seconde, que je vais proposer, est plus naturelle; mais je conseille de se servir de toutes les deux, tantôt de l'une, tantôt de l'autre, pour faire diversion au mouvement uniforme d'une seule.

Voici cette seconde manière :

Tenant la muscade de la main droite, on ne la change pas de main, où plutôt on ne feint pas de la changer de main. On lève le gobelet de la main gauche, et en escamotant la muscade dans la main droite, on fait le mouvement de la mettre sur la table, en la couvrant en même temps du gobelet que l'on tient de la main gauche. C'est absolument le même effet que si on mettait réellement la muscade sur la table en la couvrant du gobelet, en supposant que, posant la muscade avec le pouce et l'index de la main droite, on couvre cette muscade du gobelet en même temps qu'on la lâche.

Maintenant je vais parler de quelques passes qui ne sont décrites nulle part. Ces passes seront un supplément à celles qui ont été publiées dans les ouvrages que j'ai cités, et, de toutes ces passes différentes, on pourra, avec un peu d'intelligence, composer un jeu qui aura l'apparence de la nouveauté, en supprimant avec goût celles qui paraîtront inutiles et celles qui auraient trop de rapport avec d'autres.

SECTION IV.

De quelques passes qui n'ont jamais été publiées jusqu'à ce jour.

Le jeu des gobelets qui se trouve dans l'œuvre de Guyot est le meilleur de tous ceux qui ont été publiés.

Cependant il y a plusieurs passes insignifiantes qui le rendent languissant, et que je conseille de supprimer; telles sont, par exemple, la seconde, la troisième, et puis celle de la fin, que l'on joue avec six muscades pour faire le changement de couleur. Ces passes n'ont rien de saillant, font paraître le jeu trop long, ce qui lui retire cette vivacité et cette animation qui en font le charme.

Je vais expliquer le jeu que je me suis composé, sans parler des passes que l'on peut improviser quand on y est disposé, et que l'on voit qu'on fait véritablement plaisir aux spectateurs.

Mettre une muscade sous chacun des trois gobelets, et faire trouver de suite, sous celui du milieu, les muscades qui étaient sous ceux des coins, les trois gobelets n'ayant été levés qu'une seule fois pour y mettre les muscades.

Je pose trois muscades sur la table, en affirmant que je ne joue jamais qu'avec trois (on sait que la principale vertu de l'escamoteur est de bien mentir). Je fais voir que je n'en ai point de cachées dans les mains. J'en prends une des trois, et en feignant de la mettre dans la main gauche, et de là sous un gobelet des coins, je l'escamote dans le creux de la main droite. J'en prends une seconde; cette fois, pour plus de facilité, je l'escamote entre les doigts, en feignant de la mettre sous l'autre gobelet du coin. Je prends enfin la troisième; mais, pour le coup, je la mets effectivement dans la main gauche, avec les deux que je tenais cachées dans la main droite, et je les mets toutes trois sous le gobelet du milieu. Alors je commande à celles qui sont sous les gobelets des coins de passer invisiblement sous le gobelet du milieu. Je découvre ce gobelet et je fais voir que les muscades y sont passées. Je lève les gobelets des coins pour montrer qu'il n'y a plus rien dessous.

Je prélude ordinairement par cette passe, pour persuader aux spectateurs que je ne joue qu'avec trois muscades; je continue par la passe suivante.

SECTION V.

Mettre ostensiblement une muscade sous chaque gobelet, et faire disparaître d'un même coup ces trois muscades.

Je prends ces trois muscades l'une après l'autre, en feignant d'en mettre une sous chaque gobelet; mais je les escamote dans la main droite, et, comme toujours, quand on en escamote trois, en en mettant deux dans le creux de la main et une entre les doigts. Les assistants, ayant vu prendre ces muscades sur la table, sont bien persuadés qu'elles sont sous les gobelets.

Je prends la baguette et je dis : « Messieurs, pour vous prouver que cette baguette a réellement une propriété magique, je vais faire rentrer invisiblement ces trois muscades dans son intérieur. »

En prononçant ces mots, je laisse tomber sur la tablette les trois muscades que j'avais dans la main droite.

Je pose un des bouts de la baguette sur la tête d'un gobelet, et touchant des doigts cette baguette, je fais couler la main de bas en haut, comme pour faciliter l'intromission des muscades, en activant la puissance magique. Je fais la même opération sur chaque gobelet, ensuite je les découvre, et on voit qu'il n'y a plus de muscades. Pour plus de conviction, on montre l'intérieur de ses mains.

En remettant de la main gauche les gobelets en place, on reprendra secrètement de la droite une muscade sur la tablette, et on continuera de jouer par la première passe du jeu de Guyot.

Si on veut rendre ce jeu plus vif et plus pressé, on passera de la première passe à la quatrième, de la quatrième à la neuvième, et on continuera sans interruption jusqu'à la onzième inclusivement.

La onzième passe terminée, on la fera suivre immédiatement de deux jolies passes très-faciles, que je vais donner, parce qu'elles n'ont jamais été publiées. Voyez les deux sections suivantes.

SECTION VI.

Mettre les muscades l'une après l'autre sur la tête d'un gobelet, couvrir ce gobelet d'un deuxième, et faire que, chaque fois, la muscade qui était sur la tête du gobelet tombe dessous sans aucune cause apparente.

La onzième passe étant finie, vous retirez les trois muscades qui étaient sous le gobelet, vous les posez sur la table, et, en remettant le gobelet en place, vous introduisez dessous la muscade qui était restée dans votre main. Vous en prenez une des trois qui sont sur

la table, et vous la mettez sur la tête du gobelet sous lequel il y a une muscade. Vous couvrez ce gobelet d'un autre, et vous remuez l'index au-dessus, comme si ce mouvement était nécessaire dans l'opération. Ensuite vous renversez les gobelets avec le bout du doigt; les spectateurs voient sur la table la muscade qui est censée être celle que vous venez de mettre sur la tête du gobelet. L'ouverture des gobelets renversés doit se trouver du côté des assistants. Vous prenez de la main gauche ces gobelets par l'ouverture que vous ramenez vers vous en tenant, de la main droite, la tête de celui de dessus. Les têtes des gobelets doivent se trouver en bas, par conséquent l'ouverture est en haut. En séparant les deux gobelets, la muscade qui était entre eux se trouve naturellement au fond de celui que vous tenez de la main droite, vous n'avez donc qu'à poser tout simplement ce gobelet sur la table à l'endroit où il y a déjà une muscade, et celle qui était dans le gobelet roule et tombe auprès de l'autre. Vous faites la même chose jusqu'à ce qu'il y ait trois muscades sous le gobelet; alors, vous laissez la quatrième entre les deux gobelets, et vous profitez de cette circonstance pour faire la passe suivante.

SECTION VII.

Faire passer les trois muscades par-dessous la table, dans un gobelet que l'on tient l'ouverture en haut.

Lorsqu'en dernier lieu vous avez renversé les deux gobelets pour faire voir les trois muscades, vous prenez de la main gauche ces gobelets par la tête, l'ouverture en haut. Vous vous servirez de la main droite pour retirer le gobelet de dessus, c'est-à-dire celui qui est dans l'autre. Vous le poserez sur la table, n'en ayant plus besoin. Il vous reste donc celui que vous tenez de la main gauche, l'ouverture en haut.

Vous n'avez pas oublié que la quatrième muscade, que vous avez mise sur la tête du gobelet que vous venez de mettre à l'écart, reste dans le fond de celui que vous tenez, ce dont les spectateurs ne se doutent nullement. Alors vous dites : « Messieurs, vous venez de voir passer ces trois muscades de haut en bas à travers le gobelet; maintenant, je vais faire quelque chose de plus merveilleux, en les faisant passer de bas en haut, au travers de la table, dans le gobelet. »

Vous prenez une des trois muscades, et en mettant la main droite sous la table, tenant le gobelet de la main gauche, en-dessus, vous escamotez la muscade dans les doigts. Vous renversez alors sur la table la muscade qui était dans le gobelet, et que l'on croit être celle

qui est entre vos doigts. Vous reprenez cette même muscade que vous venez de faire paraître et la remettez dans le gobelet; mais vous mettez avec, celle qui était dans vos doigts. Vous prenez une seconde muscade, que vous escamotez de même sous la table. Vous faites voir les deux qui sont dans le gobelet, en le renversant. Vous les reprenez encore pour les reporter dans le gobelet, et toujours en y joignant celle qui est dans vos doigts; enfin vous faites de même pour la troisième. Quant à la quatrième muscade qui reste dans vos doigts, vous la gardez pour vous servir dans les passes subséquentes.

Avec les trois muscades qui sont restées sur la table et celle qui est entre vos doigts, vous continuez de jouer en reprenant la douzième passe de Guyot; vous allez jusqu'à la quatorzième, qui est celle de la multiplication des muscades, après laquelle on fait les passes de balles moyennes et de grosses balles, qui terminent le jeu de gobelets que j'ai adopté.

J'ai remarqué qu'en se bornant là, le jeu en paraissait plus piquant et plus animé, et qu'en allant plus loin, il commençait par languir; le spectateur alors n'y prête plus qu'une demi-attention, et, comme l'exprime un dicton vulgaire : il vaut mieux le laisser sur la bonne bouche.

SECTION VIII.

De la multiplication des muscades.

Cette dernière passe que je fais avec des muscades, et que l'on nomme la *multiplication*, est peut-être le plus simple et en même temps le plus brillant des tours de gobelets. Il consiste à paraître retirer de dessous les gobelets une quantité indéterminée de muscades qui semblent se reproduire sans cesse, quoique cependant on n'en retire aucune. Je vais la décrire en peu de mots, bien qu'on la trouve dans les ouvrages qui traitent de prestidigitation; mais, si j'en parle ici, c'est parce que je termine cette passe d'une toute autre manière que ceux qui l'ont expliquée.

Une muscade étant sous chaque gobelet, et une quatrième entre les doigts, on prend un chapeau que l'on tient de la main gauche. Alors on lève de la main droite un gobelet, pour découvrir la muscade qui est dessous. En reposant le gobelet, on y introduit la muscade qui était entre les doigts. On prend celle que l'on vient de découvrir, et on feint de la mettre dans le chapeau, en l'escamotant entre les doigts. On revient au second gobelet, qu'on lève de même, pour découvrir la muscade, et qu'on repose en introduisant celle qu'on tient cachée dans les doigts. On prend la mus-

cade découverte, et, comme la première fois, on l'escamote en feignant de la jeter dans le chapeau. Même opération avec le troisième gobelet. On continue cette manœuvre aussi longtemps qu'on le veut. Les spectateurs prennent toujours pour de nouvelles muscades celles qu'ils voient reparaître sous les gobelets, quand ils croyaient qu'il n'y avait plus rien dessous.

On peut finir cette passe de deux manières, soit en montrant qu'il n'y a point de muscades dans le chapeau, soit en en faisant trouver.

Dans le premier cas, on prie une personne d'étendre un mouchoir pour recevoir les muscades, on feint d'en verser, et on se retire en recommandant à la personne de n'en perdre aucune.

Dans le second cas, lorsqu'on veut faire trouver des muscades dans le chapeau, il y a un moyen très-simple et plus facile qu'on ne pourrait le croire. Je ne conseillerai pas de se servir de l'expédient qu'indique Guyot : de faire construire un vase à double fond, à bascule, dans lequel on cache des muscades; ce moyen est trop naïf pour le temps présent.

Voici celui que j'emploie: avant de commencer la multiplication, je prends de la main droite sur la gibecière de la table, une poignée de muscades que j'avais disposées d'avance bien en prise. Je m'approche de l'assemblée pour demander un chapeau; j'ai soin de présenter un peu le côté gauche, afin de masquer suffisamment mon bras droit, que je laisse pendre contre la hanche. Je prends de la main gauche le chapeau

que l'on m'offre, et je demande en même temps un mouchoir, que je fais mettre dans le chapeau. Alors, transportant ce chapeau de la main gauche à la droite, je laisse tomber dedans les muscades que je tiens dans la main, au moment où j'en empoigne les bords. Ce mouvement, qui doit être fait en un clin-d'œil, ne peut pas être aperçu, parce que le corps du chapeau cache entièrement la main droite aux yeux des spectateurs, dans l'instant où je le change de main en y jetant les muscades.

Le mouchoir que je fais mettre dans le chapeau sert à amortir le bruit des muscades en tombant. Son emploi occupe l'esprit des spectateurs, qui ne peuvent pas comprendre à quoi il peut être nécessaire dans cette circonstance.

SECTION IX.

Passe des moyennes balles.

Ayant renversé les muscades sur la table, pour finir la précédente passe (je retire le mouchoir avant), je fais le tour des balles moyennes; mais, pour le lier avec la multiplication que je viens de terminer, et avoir occasion de prendre secrètement une balle sur la tablette où elles sont préparées, j'entretiens les spec-

tateurs en leur disant, par rapport à la dernière passe de muscades : « Messieurs, ceci n'est qu'un échantillon de ce que je pourrais faire; car, avec le temps, il me serait facile de multiplier ces muscades dans une telle quantité, qu'il y en aurait de quoi emplir plusieurs barriques; mais ce serait trop abuser de votre patience. Ce que je me permettrai en ce moment, sera de faire changer de grosseur et de couleur les muscades qui restent sous les gobelets. »

En parlant ainsi, je prends secrètement une balle sur la tablette, que je place dans le creux de ma main droite, et, en levant un des trois gobelets pour découvrir la muscade qui était en dessous, j'introduis la balle en le reposant. Je prends la muscade que je porte sous la table, en disant que je vais la renvoyer sous le gobelet. Je laisse cette muscade sur la tablette, et je prends une balle que je mets toujours, bien entendu, dans le creux de ma main.

Je reviens au second gobelet, que je lève de même pour y introduire la balle en le reposant, et prendre la muscade pour la porter sous la table et feindre de la faire passer au travers, comme précédemment. Enfin, je fais de même pour la troisième muscade; mais, cette dernière, je la laisse sur la tablette, sans rien reprendre.

Ces trois balles moyennes, qui doivent être du volume d'une grosse noix, étant sous les gobelets, on est arrivé au moment de faire la passe des grosses balles, dont le diamètre doit remplir toute la capacité des gobelets.

SECTION X.

Passe des grosses balles.

Cette passe n'est pas la plus difficile du jeu des gobelets, et cependant elle en est la plus frappante. Voici la manière de l'exécuter.

On se souvient que la table sur laquelle on opère est élevée, que la tablette est à la portée de la main et que l'on peut prendre dessus tout ce dont on aura besoin, sans être obligé de faire un léger mouvement de corps, qui donnerait à croire que l'on veut atteindre à quelque chose, ce qui détruirait l'illusion nécessaire pour étonner les spectateurs.

Les balles sont préparées sur la tablette, du côté gauche, et bien en prise. Parmi ces balles, on en placera deux ou trois qui seront bien élastiques et peu bourrées; il faudra les séparer assez des autres pour que la main puisse les distinguer au besoin. Tout étant ainsi disposé, vous prenez une balle de la main gauche, et, en levant un des gobelets de la main droite, pour découvrir une balle moyenne, vous approchez de vous ce gobelet, un peu en avant de la table, et vous y fourrez légèrement la balle, qui doit tenir d'elle-même tout en la mettant; cependant, pour plus de sûreté, vous lui donnez un petit coup du doigt du mi-

lieu de la main droite en posant le gobelet sur la table. Cette introduction de la grosse balle dans le gobelet doit se faire plus promptement que l'éclair, sans, toutefois, laisser paraître ce mouvement.

Les spectateurs le voient d'autant moins, que votre main gauche est cachée par le bord de la table, ainsi que le gobelet qui vient s'offrir à la balle pour la recevoir.

J'ai ici une recommandation importante à faire, et à laquelle il faut se conformer scrupuleusement, si on veut faire une illusion complète dans cette passe des grosses balles: c'est qu'en les introduisant dans les gobelets, il faut bien se garder de faire remuer le moins du monde le bras gauche; le poignet seul doit faire le mouvement.

La méthode que je viens de donner pour mettre les grosses balles dans les gobelets est, selon moi, la meilleure, parce que le gobelet ne change pas de main. Celle que l'on trouve dans Ozanam ne doit être employée que pour les balles moyennes.

Je vais continuer notre passe, que j'ai interrompue par des réflexions qui s'y rattachent et qui étaient nécessaires.

Vous mettez une balle sous le second gobelet, de même que vous avez mis la première. Comme je l'ai dit, ces balles doivent tenir seules dans les gobelets. Pour la troisième, on emploie une feinte qui, en trompant les spectateurs, les étonne et les égaie.

Aussitôt que vous aurez mis la grosse balle sous le

deuxième gobelet, vous dites, en faisant remarquer la moyenne que vous venez de découvrir : — « Vous voyez, Messieurs, que les muscades sont changées de couleur et de grosseur. » Et, pendant le temps que vous prononcez ces mots, vous prenez de la main gauche une grosse balle sur la tablette, et, posant cette main sur le bord de la table, comme par inattention, vous laissez un peu apercevoir la balle que vous tenez en la soutenant avec le pouce. Alors, en levant lé troisième gobelet, vous le rapprochez de la main gauche, en faisant légèrement le geste d'y mettre quelque chose, dans le même moment que vous laissez tomber sur la tablette la balle que vous teniez. Le gobelet étant posé, tous les spectateurs croient que vous y avez fourré la balle qu'ils ont aperçue un instant, et ne manquent pas, du moins en partie, de murmurer et de se récrier sur votre maladresse.

Vous prenez un air déconcerté, en demandant le sujet du mécontentement qu'on vous témoigne. On vous répondra indubitablement qu'on vous a vu mettre une balle sous le gobelet. Vous répliquez en disant que l'on se trompe, et que, s'il y avait quelque chose, vous seriez le premier à le savoir. Vous leverez perpendiculairement les deux premiers gobelets. Les balles, se maintenant dans l'intérieur, ne paraissent pas. On criera : « Sous l'autre ! sous l'autre ! » se réjouissant d'avance de votre embarras présumé. Alors, en renversant les gobelets, vous dites avec un grand sang-froid : « Non, Messieurs, pas plus sous celui-ci que sous les autres. »

Les spectateurs, voyant qu'il n'y a rien où ils comptaient bien voir une balle, conviennent de leur désappointement, tout en se trouvant mystifiés.

SECTION XI.

Suite de la passe précédente.

Après avoir prouvé aux spectateurs qu'il n'y a rien sous les gobelets, vous dites : « Mais, Messieurs, vous me croyez donc bien maladroit? Pensez-vous que si je voulais faire trouver des balles sous les gobelets, j'irais les mettre lourdement comme ceci ? »

En parlant, vous prenez sur la tablette une balle élastique et une autre balle dans la même main, qui est la gauche, et, faisant semblant d'en tirer une de votre poche, vous les mettez toutes deux dans le gobelet, en prononçant les deux derniers mots de ce que vous venez de dire. Notez que les spectateurs croient que vous n'en avez mis qu'une, parce que la balle élastique, étant pressée, se réduit à très-peu de volume. La balle solide étant la première dans la main, entre aussi la première dans le gobelet, et y reste; l'autre retombe sur la table en reprenant sa sphéricité. Cette balle est prise pour celle qui est restée dans le gobelet, et, continuant de parler, vous dites: — « Non,

Messieurs, si je voulais escamoter de grosses balles, vous ne me les verriez pas mettre; au reste, je peux vous en donner la preuve. Prêtez bien toute votre attention, je vais en faire passer sous les gobelets : je vous préviens, vous voyez que j'y mets de la franchise. Il est d'abord nécessaire de vous faire voir qu'il n'y a rien sous les gobelets. »

Vous les levez, et, en les reposant, vous frappez un petit coup sec pour faire tomber les balles qui sont dedans.

Vous continuez de parler en opérant; vous direz : « Je prends trois grosses balles dans ma poche, et je les pose sur la table comme vous voyez. (On ne prend rien, et on ne met rien sur la table). Je vous avertis, Mesdames, que ces balles sont magnétisées de façon à rester invisibles aux yeux des personnes qui auraient la conscience un peu chargée, c'est-à-dire qui auraient commis quelques petits péchés dans le courant du jour; mais je crois bien que personne, ici, n'est dans ce cas-là. Vous les voyez, Mademoiselle? Oh! pardon de l'indiscrétion. Je vais continuer le tour. Je prends celle-ci (qui est supposée sur la table, on ne prend rien), et je la fais passer au travers de ce gobelet. Je prends cette grosse rouge (on ne prend toujours rien), et je la fais passer également au travers de ce second gobelet; je prends, enfin, cette troisième, et je la fais passer aussi au travers de ce dernier gobelet. Maintenant, Messieurs, je vous demande si vous avez vu passer ces balles dans les gobelets? Non.... Cependant les voici. »

En découvrant les gobelets l'un après l'autre, vous y mettez une nouvelle balle de la manière que j'ai expliquée. Ces balles sont toutes disposées sur la tablette. Après ces dernières, vous en mettez encore d'autres. On peut réitérer jusqu'à ce que la table en soit toute couverte.

On conçoit bien que l'on peut mettre sous les gobelets toute autre chose que des balles. On peut y introduire des pommes, des pêches, des oranges, etc., et même des bouquets que l'on offre aux dames. Il ne serait guère plus difficile d'escamoter de petits animaux; avec un peu de hardiesse, on réussirait.

Je ferai observer, qu'à partir des premières balles, il ne faut pas que celles qui suivent tiennent dans les gobelets; on les maintient un peu avec l'annulaire, en les posant sur la table. Je le répète, cette passe des grosses balles, très-réjouissante pour les spectateurs, est peut-être la plus facile pour l'exécutant, d'autant plus que, chaque fois qu'il lève les gobelets, les yeux des personnes présentes sont attirés comme malgré elles sur ce que l'on découvre, et ne font point attention qu'au moment où vous faites sortir une chose, vous en mettez une autre sous le gobelet.

Souvent on termine cette multiplication en paraissant faire sortir des objets d'un volume quatre ou cinq fois plus étendu que la capacité des gobelets, ce qui se fait dans le moment que l'on découvre une balle ou un fruit. On applique vivement ces objets contre l'ouverture des gobelets, et les maintenant en-dessous

avec les doigts, on secoue comme s'ils avaient de la peine à sortir. Les spectateurs, ayant encore les yeux fixés sur ce que vous venez de découvrir, sont très-surpris de voir paraître subitement ces nouveaux objets, qu'ils croient sortir des gobelets, et ne conçoivent pas comment ils pouvaient y être contenus.

Je ne m'étendrai pas davantage sur le jeu des gobelets, m'étant prescrit une loi de n'écrire, en fait de tours composés, que ce qui n'avait pas encore été imprimé, à moins que ce ne soit pour relever les imperfections de quelques-uns déjà publiés, ou pour les améliorer par des procédés nouveaux.

Il me reste maintenant à donner une idée des feintes qu'on doit employer dans cette partie de la prestidigitation. C'est, comme je crois l'avoir déjà dit, par le moyen de ces feintes et en les plaçant à propos, que l'on peut dérouter les spectateurs dans toutes les conjectures qu'ils pourraient former, et en même temps rendre ce jeu plus brillant et plus merveilleux.

On comprend bien que je n'ai pas l'intention de recommencer la description du jeu des gobelets, pour y placer toutes les feintes dont les passes sont susceptibles: je n'ai besoin que d'en donner un ou deux exemples pour mettre l'amateur sur la voie; c'est à lui, alors, à en imaginer selon qu'il le jugera convenable pour faire valoir ses tours et les rendre plus étonnants.

Je vais prendre les premières passes venues, ou, pour vous prouver que je ne choisis pas, je prendrai

la première du jeu des gobelets et une du milieu pour établir mes exemples.

Je vais commencer par la première.

SECTION XII.

Passe exécutée avec des feintes.

D'abord, il est convenu que le spectateur doit croire que l'on peut tirer de la baguette magique ou du grand doigt de la main gauche, un nombre infini de muscades.

La première passe se joue avec une seule muscade, mais on feint d'en tirer trois de la baguette, pour en mettre une sous chaque gobelet. On feint ensuite de retirer les muscades par la tête du gobelet et sans lever ceux-ci, et de mettre chaque fois ces muscades à sa poche. (Voyez Ozanam et Guyot.) Voilà comme se fait sèchement cette première passe.

Mais le spectateur croit-il ou ne croit-il pas que l'on met et retire ainsi les muscades? Il peut, au moins, en douter. L'essentiel, ici, est de le persuader. Voici comme je fais cette passe.

Après avoir parlé de la propriété intarissable de ma baguette, je me dispose à en tirer une muscade; mais, comme par réflexion, je montre l'intérieur de mes mains pour faire voir que je n'en ai point, en affirmant

que les personnes qui pensent que les joueurs de gobelets les cachent dans leurs doigts, sont dans l'erreur. Je me mets une seconde fois en position de tirer une muscade; je m'arrête encore, comme si je faisais une nouvelle réflexion, et je dis : « Beaucoup de personnes croient aussi que l'on se sert des manches pour cacher tous les objets qu'on ne veut pas laisser paraître : je vais les relever, pour prouver que cette opinion est encore une erreur. »

Je commence par relever la manche droite, et en relevant la gauche, je prends une muscade que j'y avais mise d'avance et que je place entre mes doigts. Cette même muscade me sert pour toute la passe.

Les assistants étant persuadés que je n'avais pas de muscades de cachées, j'en tire une et je feins de la mettre sous le premier gobelet. Je n'ai pas besoin de dire que je l'escamote dans les doigts.

J'en tire une deuxième, et, celle-ci, je la mets réellement sous le gobelet du milieu. Je feins de vouloir en tirer une troisième, mais je m'arrête, en supposant que je crois avoir entendu quelqu'un dire que j'ai des muscades dans la main; et, m'adressant à l'assemblée, je dis, comme pour répondre à la personne qui vient de m'accuser : « Non pas, Messieurs, je vous l'ai déjà affirmé, je n'ai point de muscades cachées comme on vient de le dire : regardez mes mains, et vous verrez qu'elles sont absolument vides comme la bourse d'un poëte. Ne croyez pas non plus que je ne fais que semblant de mettre les muscades sous les gobelets (on

lève celui où on vient de mettre la muscade) : vous voyez que je les mets réellement. »

En prononçant ces derniers mots, on pose le gobelet sur la table, à côté de la muscade. On reprend cette muscade, que l'on met dans la main gauche, et en faisant le geste de la remettre sous le gobelet à la manière ordinaire, on la fait rouler au-delà du gobelet, comme par maladresse; on la rattrape de suite et on l'escamote dans les doigts, en feignant de la remettre sous le gobelet avec le pouce et l'index de la main droite.

Ayant fait cette dernière feinte, je tire une troisième fois la muscade de la baguette, et je la mets tout de bon sous le troisième gobelet. Je fais observer qu'il y a une muscade sous chacun d'eux. Alors j'invite une personne à venir retirer les muscades qui sont sous les gobelets; mais j'ai soin de ne m'adresser qu'à celles qui sont placées du côté du gobelet où est la muscade. Une personne arrive et lève naturellement, d'abord, le premier gobelet qui est à sa main. Je lui laisse découvrir la muscade, et, aussitôt, je lui dis en rabaissant le gobelet : « Pardon, Monsieur, j'ai oublié de vous dire qu'il fallait retirer les muscades sans lever les gobelets. Rien n'est plus commun que de les prendre comme ceci, en levant le gobelet. »

Ici, je joins l'action aux paroles; je lève le gobelet de la main gauche et je prends la muscade de la droite. Je feins de remettre cette muscade sous le gobelet (selon la deuxième manière, voyez la section III de cet

article), mais je l'escamote entre les doigts, et revenant au premier gobelet, c'est-à-dire à celui qui est opposé à celui où était la muscade, je dis : « Je vais vous montrer une manière plus distinguée de les retirer. » Alors je tire les muscades de la tête des gobelets, et je feins de les mettre dans ma poche, à l'exception de celle du troisième gobelet, que je mets réellement dans ma main gauche. Je fais le mouvement de la mettre dans ma poche comme les autres, mais je m'arrête comme par réflexion, en disant : « Ah ! celle-ci, j'en ai besoin : je vais m'en servir dans le moment, » et je la mets sur la table.

On voit que de mots il faut écrire pour détailler toutes les feintes d'une seule passe ! Où cela nous conduirait-il, s'il fallait décrire ainsi toutes celles qui constituent le jeu des gobelets ? Je crois bien que personne n'aurait le courage de les lire quand j'aurais celui de les expliquer. Cependant on voudra bien me permettre d'en donner encore une ; mais je prie le lecteur de ne pas s'impatienter, et pour le rassurer, je lui dirai que je vais choisir la plus courte.

Je vais prendre pour second et dernier exemple la onzième passe du jeu décrit dans Guyot.

SECTION XIII.

Autre passe avec feinte.

Cette passe consiste à faire passer l'une après l'autre trois muscades sous un même gobelet.

Les trois muscades étant sur la table, et en ayant une quatrième entre les doigts, on lève les gobelets pour faire voir qu'il n'y a rien dessous. On introduira la muscade qui est entre les doigts sous l'un des trois. On en prend une de celles qui sont sur la table, et l'escamotant, en feignant de la mettre dans la main gauche, on dit qu'on l'envoie sous un des gobelets. On lève celui sous lequel on en a mis une pour la faire voir. En recouvrant cette muscade, on introduit celle qui était dans les doigts. On fait de même jusqu'à ce qu'il y ait trois muscades sous le gobelet; on le lève pour faire voir ces trois muscades; mais, en les recouvrant, on met avec, la quatrième cachée dans la main, en laissant adroitement une des muscades à découvert, c'est-à-dire qui ne soit pas sous le gobelet.

Les spectateurs ne manqueront pas de vous avertir qu'il y a une muscade dehors; on feint de ne pas s'en être aperçu, on la reprend, et, en l'escamotant, on dit qu'on la renvoie sous le gobelet avec les deux autres; on lève et on fait remarquer que toutes les trois muscades y sont.

Les spectateurs sont bien persuadés que cette muscade était restée découverte par mégarde, et vous la voyant renvoyer sous le gobelet de cette manière, ils sont convaincus que toutes celles qui ont reçu l'ordre de passer invisiblement sous les gobelets dans les passes précédentes, y sont allées par le même chemin, ce qui, au fond, est vrai; ils ne se trompent que sur la forme.

En voilà suffisamment pour donner une idée des feintes que l'on peut employer dans les passes des gobelets.

J'avais promis d'en rester là sur ces feintes; mais il m'en revient une dans la mémoire que je vais donner, parce qu'elle n'a aucune analogie avec celles dont je viens de parler.

SECTION XIV.

Feinte dans la passe appelée la poste.

Il y a une passe que l'on appelle la *poste*, probablement par rapport au cliquetis que font les gobelets quand on l'exécute. Cette passe consiste à faire disparaître trois muscades que l'on met sur la tête d'un gobelet, que l'on couvre des deux autres. On feint de

retirer ces trois muscades à travers les deux gobelets de dessus, en se servant d'une quatrième muscade que l'on a dans les doigts et qu'on escamote.

Quand les muscades sont censées retirées, et qu'on veut prouver qu'elles sont parties, on renverse les gobelets en les prenant des deux mains; on leur donne une position à peu près horizontale, un peu plus penchée vers la droite, où se trouve la tête des gobelets, ce qui fait que l'ouverture est plus élevée. On pose le gobelet de dessus sur la table, et, prenant le second au fond duquel sont les muscades, on le met sur le premier. Les muscades n'ont pas le temps de se répandre et se placent naturellement sur la tête de ce premier gobelet; on sait que les têtes des gobelets sont concaves. On met enfin le troisième sur les deux autres. On recommence trois ou quatre fois, et vivement, cette manœuvre. Les spectateurs, voyant qu'on sépare ainsi les gobelets pour les réunir, et n'apercevant aucune muscade; pensant, d'ailleurs, que s'il y en avait entre les gobelets, elles s'échapperaient par cette manipulation, sont bien portés à croire qu'elles sont absentes, emportées invisiblement par une puissance magique; mais, ayant fini par poser séparément les gobelets sur la table, en mettant au milieu celui dans lequel sont les muscades, on annonce qu'on va les faire revenir, en leur ordonnant de se trouver sous le gobelet du milieu.

Voilà l'explication de cette passe, que l'on appelle la *poste*, et voici la feinte que j'ai promise, feinte insidieuse s'il en fut jamais.

Ayez dans le creux de la main deux muscades, et, manœuvrant vos gobelets comme je viens de le dire, laissez échapper ces deux muscades, qui doivent aller tomber du côté de l'assemblée. Il est bien entendu que vous n'aurez pas l'air de vous en apercevoir.

Parmi une nombreuse société, il y a toujours quelques sceptiques qui n'ajoutent pas une foi entière à vos prestiges. Ceux-là ne sont pas fâchés de vous prendre en défaut. En voyant tomber ces muscades, ils se garderont bien d'en rien dire, pour voir comment vous vous tirerez de ce mauvais pas, car ils sont persuadés que ces deux muscades viennent, à votre insu, de s'échapper des gobelets; ils jouissent d'avance de votre désappointement. Mais, quand ils vous entendront annoncer, d'un ton affirmatif, que vous allez faire revenir les trois muscades sous le gobelet du milieu, il y en aura au moins un qui vous proposera un pari, en vous disant, pour vous leurrer, qu'il ne peut pas croire à une chose qui lui paraît impossible. Vous acceptez, pour le punir de sa malice, que vous avez devinée; vous levez le gobelet, et apercevant les trois muscades, votre adversaire est bien étonné de voir le désappointement retomber sur lui.

Si, ce qui peut arriver, quelques officieux vous prévenaient de la chute des muscades, alors, vous termineriez autrement : dans ce cas, vous prenez les deux muscades qui vous sont rendues, et vous les escamotez en disant que vous les renvoyez invisiblement sous le gobelet. Les spectateurs ne sont pas moins

surpris que dans la première circonstance; car, croyant de bonne foi que ces muscades échappées sont celles qui devraient être sous le gobelet, ils trouvent extraordinaire que vous ayez pu les renvoyer à leur poste d'une façon aussi peu usitée.

ARTICLE TROISIÈME.

DU JEU DES GOBELETS AVEC DES BOULES DE CUIVRE EN PLACE DE MUSCADES.

SECTION I.

Des boules qui servent dans ce jeu et de la manière de les escamoter.

Cette méthode de jouer des gobelets avec des boules de cuivre est toute particulière et diffère de la méthode usitée. Avant Conus père, qui en est l'inventeur et qui, seul, l'a mise en pratique, elle aurait été, pour les prestidigitateurs, ce que la quadrature du cercle est pour les géomètres, le grand Œuvre pour les alchimistes et le mouvement perpétuel pour les mécaniciens. M. Conus père a trouvé la solution de ce problème, et a bien voulu me la communiquer. La mort étant venue le surprendre, je crois pouvoir publier ce secret sans blesser la délicatesse.

Les boules dont on se sert dans ce jeu sont au nombre de quatre, comme dans le jeu ordinaire des gobelets. Elles doivent avoir environ deux centimètres et demi de diamètre. Elles s'escamotent dans le creux de la main comme les pièces de monnaie, ou comme on le voit dans la description de la deuxième manière d'escamoter la muscade. Quand on a l'habitude d'escamoter de cette manière, la pesanteur de l'objet n'est pas un obstacle; une boule de cuivre est presque aussi aisée à escamoter dans le creux de la main qu'une boule de liége.

Cependant, si on trouvait ces boules un peu trop lourdes, on pourrait facilement les faire creuser par un fondeur en cuivre. Mais la grande difficulté consiste à introduire ces boules de métal sous les gobelets, sans qu'on les entende heurter contre les parois intérieures. Il faut qu'elles tombent d'aplomb sur la table en même temps que le gobelet, et de façon qu'en tombant elles restent à peu près immobiles.

Cela dépend en partie, d'abord, d'un léger mouvement de main que l'on ne peut guère exprimer par des mots; cependant, je crois pouvoir en donner une idée en me servant d'une comparaison qui a quelque rapport à ce que je veux dire.

Lorsque l'on jette de loin un objet sur un point quelconque, et que l'on veut qu'il reste sur ce point, ou, du moins, qu'il s'en écarte peu, on sent qu'il faut jeter cet objet en retenant un peu. C'est un tact d'instinct que l'habitude donne et que tout le monde a eu l'occasion d'éprouver. Si ce mouvement de retenue est fait

à propos, l'objet reste, ou peu s'en faut, à l'endroit que l'on a visé et sur lequel on l'a lancé; autrement, il roule et s'éloigne de cet endroit.

C'est donc une impulsion manuelle à peu près de cette nature qu'il convient de donner à la boule en l'introduisant sous le gobelet, afin d'obtenir cette immobilité nécessaire pour que cette boule ne choque pas le gobelet.

Mais, malgré tout, et quoiqu'ayant acquis autant que possible ce tact instinctif, on ne parviendrait qu'avec les plus grandes difficultés, et peut-être jamais, à réussir parfaitement et à coup sûr, si je n'indiquais deux précautions qui sont peu de chose en apparence, et qui, cependant, font tout le mystère du jeu.

Quand vous sentirez que vous êtes parvenu à donner à la boule le moins de mouvement possible en l'introduisant, qu'on ne l'entendra frapper le gobelet que rarement et faiblement, vous aurez fait tout ce que l'on peut faire; le reste ne sera plus rien pour exécuter parfaitement les passes dont il est question. Ce sera de mettre sous le tapis de votre table un matelas très-mince fait avec deux morceaux d'une toile quelconque, entre lesquels vous étendrez une couche de son. Cette substance rompt toute élasticité, et, par ce moyen, rien sous la boule ne pourra la faire sauter. Comme on n'introduit la boule par escamotage que sous un gobelet, le coussin n'a que peu d'étendue.

Enfin, pour seconde précaution et pour tout prévoir, en posant le gobelet, serrez-le fortement en introdui-

sant la boule; cette pression amortira le bruit que ferait la boule si, par accident, elle venait à toucher au gobelet. Mais, avant d'avoir recours à ces moyens, exercez-vous sur une table garnie d'un simple tapis, sans coussin dessous, vous serez plus à portée d'apprécier vos progrès.

SECTION II.

Faire passer invisiblement trois boules sous un seul gobelet, l'une après l'autre.

Après avoir démontré qu'il n'y a rien de commun entre cette manière de jouer des gobelets et la méthode ordinaire, vous posez trois boules sur la table, et vous en aurez une quatrième mise d'avance sur la gibecière ou tablette : cette dernière doit être ignorée des spectateurs.

Vous dites que ces boules pèsent trois ou quatre onces et que vous n'en avez que trois.

Vous faites observer qu'il serait impossible de cacher ces boules entre les doigts, et qu'il serait également impossible de les tenir dans le creux de la main, car leur propre poids les ferait retomber.

Et continuant, vous dites, en prenant une boule de la main gauche sur la table : « Je ne vous dirai pas,

comme Messieurs les escamoteurs, que je vais faire passer ces boules à travers la table sous le gobelet. »

En prononçant ces derniers mots, vous faites le geste de mettre la main gauche sous la table, et vous prenez en même temps, de la droite, la boule qui était sur la gibecière. Et toujours en parlant, vous dites, en levant le gobelet de la main droite : « Vous voyez, Messieurs, qu'elle n'irait pas. (En replaçant le gobelet, vous introduisez dessous la boule que vous avez prise secrètement sur la tablette, et vous remontrez en même temps celle que vous tenez de la main gauche). Pour la faire passer, voici, Messieurs, comme je m'y prends.

» Je la pose dans ma main, que je ferme, et c'est au moment même où je ferme, que cette boule va se rendre invisiblement sous le gobelet. (En prononçant ces mots : *cette boule*, vous la laissez tomber sur la table, pour la reprendre et l'escamoter). Regardez bien..... La voilà passée. » (Vous levez le gobelet pour faire voir la boule, et en la recouvrant, vous introduisez celle qui est restée dans le creux de la main). Vous prenez une seconde boule, vous l'envoyez de même sous le gobelet, en posant votre main droite sur le bord de la table, pour laisser tomber la boule que vous venez encore d'escamoter. Vous levez le gobelet, pour faire voir qu'il y a deux boules; mais, cette fois, vous ne les recouvrez pas de suite, vous laissez le gobelet à côté. Vous prenez la troisième boule, vous la mettez réellement dans la main gauche, en feignant, d'un air maladroit, de la

retenir dans la main droite. De plus, en prenant le gobelet pour recouvrir les deux boules, vous faites, en le posant, du bruit en choquant les boules, comme si vous y en introduisiez une que vous auriez dans la main ; ce qu'on croit facilement, puisque la feinte que vous avez faite donne à penser aux spectateurs que vous n'avez pas mis la boule dans la main gauche, et que vous l'avez retenue dans la droite.

Il faut être adroit pour bien simuler cette maladresse. Si, enfin, cette feinte est faite comme il convient, les spectateurs, trompés par les apparences, ne dissimuleront pas qu'ils croient que vous n'avez fait que semblant de mettre la boule dans la main gauche, et que vous l'avez retenue dans l'autre main, pour la fourrer avec les deux autres en les couvrant.

Sur cette interpellation, vous dites : « Vous vous trompez, Messieurs, la boule est dans ma main, car je la sens encore. (On ouvre la main.) Vous la voyez. » Et, levant le gobelet, vous faites observer qu'il n'y a que deux boules.

Vous ne les couvrirez pas de suite, vous laisserez le gobelet à côté, comme vous avez fait dans la passe précédente.

Continuant de parler, vous dites : « Ah! vous pensiez, sans doute, qu'usant des mêmes moyens que Messieurs les escamoteurs dont je viens de parler, j'avais introduit par supercherie une troisième boule sous le gobelet, et qu'ensuite, prenant celle-ci, j'avais la prétention de vous faire accroire que je la faisais passer

sous le gobelet à travers la table ? » En disant ces derniers mots, vous faites le geste correspondant aux paroles, vous mettez la main droite sous la table, et vous prenez, avec celle que vous tenez déjà, la boule qui était sur la gibecière ; vous placez l'une des deux dans le creux de la main, et l'autre, vous la tenez comme d'abord, au bout des doigts ; celle-ci, vous la jetez sur la table, et, sans vous interrompre, vous dites : « Vous étiez dans l'erreur ; car, en supposant que j'en aie mis une sous le gobelet (ici, on prend le gobelet, et, en le reposant, on couvre les deux boules en introduisant avec, celle que l'on avait dans le creux de la main), d'où me viendrait celle-ci (on montre celle qui est sur la table), puisque je n'en ai que trois ? Vous allez voir, Messieurs, que ce ne sont pas là les moyens dont je me sers. Je mets cette boule dans ma main (on l'escamote), et c'est en lui disant tout simplement : Partez (dans ce moment, on laisse tomber sur la tablette la boule qui était dans la main droite), qu'elle se rend, comme vous voyez, invisiblement sous le gobelet. »

On le découvre, on prend les trois boules et on les étale sur la table, pour les couvrir chacune d'un gobelet que l'on aura soin de placer près du bord de la table, vers soi.

SECTION III.

Les trois boules étant recouvertes, les reprendre sans lever les gobelets, pour les mettre dans sa poche.

Les gobelets étant disposés comme je viens de le recommander, on en prend un de chaque main et on les pousse vers le milieu de la table, comme s'ils avaient été mis si près du bord par inadvertance; mais, en les coulant de chaque main pour les éloigner, on les penche un peu du côté des spectateurs, ce qui produit devant vous une ouverture assez large pour laisser passer les boules, dont on s'empare avec le creux des mains un peu mouillées. Il est à remarquer que l'inclinaison que l'on donne aux gobelets pour pouvoir enlever les boules, ayant lieu du côté des spectateurs, est tout-à-fait imperceptible pour eux. Les deux gobelets étant placés au milieu de la table, on rapproche les mains du bord, pour laisser tomber les boules sur la gibecière.

Tous ces mouvements sont faciles; pour peu d'adresse que l'on y mette, les spectateurs ne peuvent pas s'en apercevoir.

Alors vous dites : « Messieurs, je vais vous faire voir qu'il ne m'est pas plus difficile de retirer ces boules de dessous les gobelets, que de les y faire aller. » En disant ces mots, vous découvrez la boule restée

sous le gobelet qui était toujours près du bord de la table ; vous la découvrez au moment où vous prononcez *ces boules,* comme pour indiquer les objets dont vous parlez, mais bien pour faire penser aux spectateurs, sans affectation, que les boules sont toujours sous les gobelets. Vous recouvrez de suite cette boule, et vous repoussez le gobelet pour le mettre au niveau des autres, en enlevant la boule, comme vous avez fait pour les premières. Vous gardez cette boule dans le creux de la main. Dans cet état de choses, les assistants sont persuadés qu'il y a une boule sous chaque gobelet. Alors on se sert de celle que l'on a dans la main droite pour feindre de prendre par la tête des gobelets les boules qui sont censées dessous. Vous tirez la première en disant : « Je prends celle-ci et je la mets dans ma poche (on feint de la mettre dans la main gauche, et de là dans sa poche de côté). Je prends la seconde, et je la mets pareillement dans ma poche. Je prends enfin cette troisième, et je la mets aussi dans ma poche. »

Vous mettez réellement cette dernière dans votre poche. Vous levez les gobelets pour faire voir qu'il n'y a plus rien dessous.

On peut varier cette façon d'escamoter les boules. Quand vous aurez tiré la première par le haut du gobelet, vous direz : « Messieurs, il n'est pas absolument nécessaire que je touche les gobelets pour enlever les boules ; il suffirait que j'établisse une communication de ma main à ces gobelets. »

Alors vous prendrez la baguette, vous en poserez un bout sur le gobelet, et vous prendrez la boule par l'autre bout.

On peut encore prendre la dernière par-dessous la table, en disant : « Je ne pourrais pas faire passer une boule sous le gobelet par-dessous la table, mais je puis la faire tomber du gobelet dans ma main. » Ayant la main sous la table, vous donnez un petit coup avec la boule, ensuite vous la montrez et la mettez à votre poche, comme je viens de le dire.

Si je conseille ces différents changements, c'est pour donner les moyens de varier autant que possible, parce que, dit Houdart de Lamothe :

L'ennui naquit, un jour, de l'uniformité.

SECTION IV.

Autre manière de finir cette passe en faisant trouver les boules dans la poche d'une personne.

On peut encore, si on le veut, terminer cette passe d'une autre manière.

Quand vous tirez les boules des gobelets, au lieu de les mettre dans la poche, vous dites, en prenant la première, que vous feignez de mettre dans la main gauche, comme il faut toujours le faire : « J'envoie

celle-ci où elle voudra aller. » (Je n'ai pas besoin de recommander d'ouvrir la main quand on envoie la balle.) Vous prenez la seconde, que vous escamotez en disant : « J'envoie cette deuxième avec l'autre. Je prends cette dernière, et lui ordonne d'aller rejoindre ses deux compagnes. » — Ici, vous la laissez tomber sur la gibecière. Vous levez les gobelets pour faire voir que les boules sont bien parties. Vous demandez alors aux spectateurs s'ils ont fait attention au chemin qu'elles ont pris : la réponse sera négative naturellement; vous répliquez que vous les avez suivies des yeux, et que vous les avez vues entrer dans la poche d'un spectateur que vous indiquez. Le Monsieur se lève pour exhiber les boules qu'on lui réclame.

Sans doute que les assistants ne portent pas la bonne foi jusqu'à croire que ces boules sont venues sans façon, de leur autorité privée, faire élection de domicile dans la poche du Monsieur; mais cette petite scène occasionne un moment d'hilarité, qu'il est bon de provoquer de temps en temps dans le courant d'une séance, pour l'animer davantage.

On soupçonnera donc que, pour finir cette dernière passe, vous vous êtes servi d'un compère, qui, étant accusé de la tricherie, s'en tirera comme il pourra : c'est un complice que vous abandonnez.

Mais il y a un moyen de finir la passe avec la même supercherie, et qui jettera les spectateurs dans une indécision telle, qu'ils ne sauront qu'en croire; et, si le compère a un peu d'aplomb, qu'il soutienne son rôle

d'innocent avec adresse, les assistants seront persuadés, du moins en partie, qu'il n'y a pas eu de fraude dans l'effet du tour qu'on vient d'exécuter; ce qui va être expliqué dans la section suivante.

SECTION V.

Autre manière plus surprenante de terminer la passe qui précède.

Nous reprendrons la passe au moment où on vient d'enlever les boules avec le creux de la main, en repoussant les gobelets.

Vous invitez une personne à venir à côté de vous, pour voir le tour de plus près. Un des spectateurs, qui n'est pas éloigné, se lève et se rend à votre invitation. C'est le compère qui arrive sans affectation, en donnant à son visage le plus de bonhomie qu'il pourra; il a une poche garnie de trois boules. Vous le placez à votre gauche. Vous tirez les balles de gobelets comme je l'ai expliqué ci-dessus; mais, au lieu de feindre de les mettre dans votre poche, vous faites le geste de les jeter en l'air, sans dire un mot. Quand vous aurez pris et escamoté de cette façon la première boule, vous passerez votre bras gauche derrière votre voisin, après avoir fait un mouvement pour faire soup-

çonner, par exemple, que vous avez touché à votre poche.

Vous mettez la main derrière cette personne, sous prétexte de la placer de telle ou telle manière, afin qu'elle voie mieux l'escamotage des balles.

Après avoir escamoté la dernière, vous la laissez tomber sur la tablette ; il n'y a pas à craindre que celui qui est à côté de vous puisse s'en apercevoir. Vous lui demandez alors où il pense que les boules que vous avez lancées sont allées; il répondra qu'il n'en sait rien. Vous répliquez que cela vous étonne, puisqu'étant tombées dans sa poche, il aurait dû en être averti par le poids de leur chute. Le compère a l'air de n'en rien croire, et pour le convaincre, vous lui demandez la permission de le fouiller. Il y consent. Vous faites remarquer que vous n'avez rien dans les mains, vous invitez les assistants à palper vos manches, et même vous les relevez ; ensuite, vous mettez la main dans sa poche et en retirez les boules. Vous levez les gobelets avant ou après la restitution des boules.

Le compère doit bien jouer la surprise. Le mouvement suspect que vous avez fait, ce geste de mettre le bras derrière le compère sous un prétexte futile, tout cela doit faire fortement soupçonner que vous avez adroitement mis vous-même les boules dans la poche de l'homme que vous avez fait venir auprès de vous, sans doute dans cette intention. On admire votre adresse, surtout si l'étonnement feint du compère paraît naturel.

SECTION VI.

Autre manière plus prompte d'exécuter cette dernière passe.

Voici encore une manière de terminer cette dernière passe.

Lorsque le compère arrive près de vous, au moment où les boules sont retirées, quand on croit toujours qu'elles sont sous les gobelets, vous passez le bras derrière lui, pour faire naître des soupçons, comme je l'ai expliqué tout-à-l'heure; vous l'invitez à approcher un peu plus. Vous lui demanderez où il croit que sont les boules. Il vous répondra sans doute qu'il pense que chaque gobelet en couvre une. Vous dites, en renversant les gobelets : « Vous avez raison, Monsieur, les voici. » Alors, vous feignez d'être surpris autant que les spectateurs, qui le sont de bonne foi, ne voyant plus de boules, et, vous adressant à votre homme, vous lui dites : « Ma foi! Monsieur, je vois que vous êtes encore un meilleur escamoteur que moi; car vous m'avez enlevé bien subtilement ces boules, et, si je ne les entendais pas sonner dans votre poche, je ne m'en serais pas douté. »

Avec sa permission, vous prenez les trois boules dans sa poche, et vous les jetez sur la table, ce qui laisse les spectateurs dans une certaine perplexité, ne

sachant si l'escamotage vient de vous, ou si votre homme est un compère.

Les amateurs qui sont dans le cas de donner plusieurs séances devant les mêmes personnes, se serviront, s'ils le jugent à propos, alternativement de toutes les manières de finir ce jeu des gobelets, pour éviter de paraître se répéter.

Je crois n'avoir rien négligé dans ce volume, et être entré dans assez de détails pour mettre l'amateur au fait de toutes les parties de la prestidigitation proprement dite. Mais il ne faut pas penser qu'il suffira de parcourir cet ouvrage comme on lit une gazette, pour pouvoir exécuter tout ce qui y est expliqué.

On doit comprendre que tous les écrits didactiques doivent être lus et relus avec une attention patiente, et ne deviennent clairs et concevables qu'à cette condition.

Je préviens encore que, si adroit et si intelligent que l'on soit, il ne faut pas espérer de faire, de prime-abord, les tours avec la légèreté et le mystérieux qu'y mettent ceux qui exercent continuellement les mêmes depuis des années.

Tous les professeurs, en général, ont chacun leur répertoire, composé d'une douzaine de tours environ, et qu'ils font toute leur vie. Je ne parle ici que des tours qui tiennent à l'adresse des mains.

De loin en loin, ces Messieurs en suppriment un ou

deux dans leurs séances, pour les remplacer par d'autres pris dans la classe de ceux qui ne sont que mécaniques; car, s'ils en prennent qui soient du ressort de la prestidigitation, et avec lesquels il ne sont pas familiers, alors ils sont aussi gauches que l'amateur de peu d'expérience.

Je ne terminerai pas ce volume sans rappeler aux personnes qui veulent faire les tours dans la perfection, de les étudier et de les pratiquer suffisamment; de tendre toujours à en bien voiler les moyens et à donner le change à l'attention des spectateurs par des feintes finement employées; enfin, de s'attacher à rendre ces tours merveilleux, en profitant avec intelligence de toutes les circonstances qui s'offrent souvent à ceux qui savent les saisir.

Je présume que l'étude de ce premier volume a été fatigante pour le lecteur, à cause de l'attention soutenue que l'on est obligé d'y donner, surtout dans le chapitre premier, où il est question de la description des principes pour les tours de cartes; mais je puis assurer que l'on sera amplement dédommagé en parcourant la troisième partie de cet ouvrage, où on ne trouvera que des tours brillants, faciles à comprendre et à exécuter, par la raison de la simplicité des moyens et du peu d'adresse qu'ils demandent.

FIN DU PREMIER VOLUME.

TABLE

DES MATIÈRES CONTENUES DANS CE VOLUME.

DEUXIÈME PARTIE,

CONTENANT LES TOURS FAITS AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE, ET LE JEU DES GOBELETS.

ARTICLE DEUXIÈME. — *Du jeu des gobelets.*

FIN DE LA TABLE.

REIMS. — IMP. DE A. HUET, RUE DE L'ARBALÈTE, 22.

Les exemplaires non revêtus de la signature de l'auteur seront réputés contrefaits, et tout contrefacteur ou débitant de contrefaçons de cet ouvrage, sera poursuivi suivant la rigueur des lois.

NOUVELLE

MÁGIE BLANCHE

DÉVOILÉE.

TOME II.

NOUVELLE

MAGIE BLANCHE

DÉVOILÉE,

PHYSIQUE OCCULTE,

ET

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION,

CONTENANT

Tous les Tours nouveaux qui ont été exécutés jusqu'à ce jour sur les Théâtres ou ailleurs, et qui n'ont pas encore été publiés,

ET

Un grand nombre de Tours d'un effet surprenant, d'une exécution facile, et tout-à-fait inconnus du Public et des Professeurs;

OUVRAGE ENTIÈREMENT NOUVEAU,

Et le plus complet qui ait paru sur cette matière,

Par J.-N. PONSIN,

Ancien Professeur de Dessin du Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse,
Et quelquefois quand on l'abuse.

REIMS,

CHEZ A. HUET, RUE DE L'ARBALÈTE, 22;
CHEZ BRISSART-BINET, RUE DU CADRAN-SAINT-PIERRE, 4,
ET CHEZ L'AUTEUR, RUE DE VESLE, 105.

PARIS,

CHEZ ADOLPHE DELAHAYS, RUE VOLTAIRE, 5 ET 6.

Au commencement du premier volume, j'ai donné la raison de l'inutilité des planches dans la description que j'ai faite de pièces mécaniques qui servent dans la magie blanche. J'en ai dit assez pour satisfaire la curiosité des personnes qui désirent connaître la construction de ces machines, qui, d'ailleurs, ne peuvent être bien comprises qu'à la seule inspection. Pour les amateurs qui veulent posséder ces instruments, afin d'en faire usage, j'ai donné les adresses des ouvriers qui les construisent, et, dans chaque tour que je décris, je donne le nom adopté de ces pièces, afin que les personnes qui voudraient se les procurer ne soient pas embarrassées quand elles en feront la demande.

Mon affaire, à moi, et ce à quoi je me suis engagé, c'est de faire connaître l'usage de ces machines et d'enseigner la manière de s'en servir. C'est à moi d'expliquer comment on exécute les tours auxquels ces instruments sont propres; ce qui n'est pas du ressort des ouvriers qui les confectionnent, de même qu'un con-

structeur d'objets de physique expérimentale fera très-bien une machine pneumatique, quoiqu'il ne puisse s'en servir pour démontrer les propriétés de l'air.

Vous voyez faire par un prestidigitateur un tour qui vous plaît; vous faites revenir la pièce mécanique qui sert dans ce tour, et vous trouvez, dans cet ouvrage, la manière d'opérer cette récréation qui vous a fait plaisir.

Pour suivre une marche réglée dans la description des tours dont je vais m'occuper, je passerai des plus simples aux plus composés, des plus médiocres aux plus brillants; j'indiquerai ceux qui auront la prestidigitation pour auxiliaire.

J'appelle *tours divers* tous ceux qui vont suivre, parce qu'ils sont indépendants l'un de l'autre, et qu'ils n'ont point de rapports directs entre eux, comme en ont les cartes, les gobelets, etc.

Je continuerai, comme dans les cartes, d'appeler *tours de table* les petits tours divers qui n'ont point assez d'importance pour être exécutés dans une séance sérieuse. Je commencerai par ceux-là, comme je l'ai fait pour les cartes. Ces petits tours ne tiennent pas à la prestidigitation.

TROISIÈME PARTIE

Contenant les tours divers, divisée en trois chapitres.

Le premier traitera des petits tours propres à être exécutés à table, pour s'amuser ; le deuxième sera consacré aux tours susceptibles d'être exécutés dans un salon, en séance donnée devant une assemblée nombreuse ; dans le troisième chapitre, il ne sera question que des tours de théâtre.

CHAPITRE PREMIER.

CHOIX DE PETITS TOURS DE TABLE OU TOURS DE SOCIÉTÉ.

SECTION I.

Tour mathématique avec deux dés.

Prenez deux dés et jetez-les sur la table ; comptez les points qu'ont amenés ces deux dés. Prenez-en un

des deux, n'importe lequel : regardez le point de dessous, et ajoutez-le au premier nombre. Rejetez sur la table ce même dé que vous tenez. Voyez le point qu'il donne, et ajoutez encore ce nombre à celui que vous avez déjà.

Maintenant, si vous regardez les points que présentent ensemble les deux dés restés sur la table, et que vous ajoutiez mentalement 7 à ce nombre, cette addition vous donnera le nombre pareil à celui que vos trois petites opérations vous avaient fourni.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

Après avoir montré aux personnes présentes comment il faut faire cette opération, une d'elles la fait secrètement, vous étant éloigné. Quand cette personne a fini et retenu le nombre que le hasard lui a fourni, vous revenez et vous jetez un coup d'œil sur les deux dés, que l'on n'a pas dû déranger.

Vous voyez le nombre que les points vous présentent; vous y ajoutez 7 mentalement, et vous annoncez ce total comme étant celui que la personne a réuni par ses trois opérations.

Bien que ce nombre varie sans cesse, vous n'avez jamais que 7 à ajouter à celui que donnent les deux dés restés sur la table à la fin.

SECTION II.

Etant à table, escamoter un couteau ou tout autre objet en feignant de l'avaler.

Assis à table, vous étendez sur vos genoux une serviette ou un mouchoir de poche, faisant en sorte que personne ne remarque cette disposition.

Vous proposez le tour par un colloque dans lequel vous empruntez le style des physiciens des rues, par exemple, dans ce goût, où le bon sens n'est pas le mérite dominant :

« Il n'y a pas que les autruches qui digèrent le fer, je puis me vanter de jouir de la même faculté. Du reste, c'est une chose toute simple pour certaine nature d'estomacs. Quand je suis en appétit, je pourrais avaler la boutique d'un maréchal, sans m'en sentir le moins du monde incommodé.

» Il y a beaucoup de personnes qui ne peuvent manger que par la bouche, et je crois même que c'est le plus grand nombre ; moi, j'ai cela de particulier, que je puis faire passer les aliments par toute autre voie, et, si je ne le fais pas ordinairement, c'est pour éviter le ridicule, parce que celui qui affecte de dédaigner les modes et de fronder les usages établis, passe pour un original, et on se moque de lui. Du reste, j'aime autant manger par la bouche, quoique ce soit

bien vulgaire; mais je n'y trouve ni inconvénient, ni difficulté.

» Comme vous n'êtes pas obligés de me croire sur parole, je vais vous donner un petit échantillon des facultés dont je viens de vous entretenir : les preuves sont tout, les propos ne sont rien. Voici un couteau (vous le tenez entièrement dans les deux mains fermées, les deux poings l'un sur l'autre); pour que ce couteau aille dans mon estomac, voulez-vous qu'il me passe par le nez, les yeux, les oreilles, la bouche, le front ? »

Vous levez les bras pour toucher avec les poings l'endroit que vous nommez. Vous les rabaissez de suite sur le bord de la table; mais, toutes les fois que vous relevez les bras, il faut entr'ouvrir un peu le poignet de dessous, pour laisser apercevoir le couteau que vous avez dans les mains.

En prononçant cette dernière phrase : *Où voulez-vous qu'il passe?* vos mains étant sur le bord de la table, vous laissez couler le couteau sur vos genoux, sans faire le moindre mouvement des poignets.

L'endroit par où on veut qu'il passe étant indiqué, vous y portez les deux mains fermées, que vous ouvrez brusquement. Les spectateurs, qui croient toujours que vous teniez le couteau, sont frappés de cette disparition subite.

Cet escamotage étant terminé, vous dites : « Je crois qu'il s'est trompé de chemin, je ne le sens pas arrivé dans mon estomac. N'est-il pas allé, Monsieur,

se promener dans votre poche ? Non? Il est donc dans la mienne? »

Pendant que vous faites semblant de chercher dans votre poche, de la main droite, la main gauche s'empare du couteau, et vous terminez le tour, en disant : « Il n'est pas dans cette poche-ci, il est donc dans l'autre. » Vous feignez de l'en tirer, et vous le jetez sur la table.

Nota. — Ces mouvements des bras, que vous levez et que vous baissez en posant les poings sur la table, sont indispensables. Les spectateurs, voyant le bout du couteau dans vos mains chaque fois que vous levez les bras, sont tout-à-fait détournés des soupçons qu'ils pourraient concevoir, que vous le laissez tomber sur vos genoux.

SECTION III.

Faire sortir une liqueur de la pointe d'un couteau.

Ce petit tour est de bien peu d'importance, cependant il cause de la surprise quand il est fait avec une certaine intelligence. Mais la principale raison qui m'engage à le placer ici, c'est que je le crois très-peu connu.

Vous trempez un morceau d'éponge dans une liqueur quelconque, vous le mettez secrètement der-

rière votre oreille, vous relevez vos manches, et vous montrez vos mains pour faire voir aux spectateurs que vous n'y avez rien de caché. Vous prenez un couteau de table, que vous faites visiter. L'ayant repris et le tenant à pleine main, pour avoir occasion de vous saisir de l'éponge sans qu'on s'en aperçoive, vous dites que, toutes les fois que vous faites ce tour, qui est puisé dans la magie noire, vous avez une peur terrible qu'il ne prenne fantaisie au diable de venir vous serrer la gorge ou de vous emporter, et que, pour vous tranquilliser, vous priez quelqu'un de venir vous faire une croix sur le coude.

Les spectateurs qui, bien certainement, ne voudraient pas être privés de votre présence, vous rendent volontiers ce petit service. La personne qui s'en charge s'étant approchée, vous pliez l'avant-bras sur le bras, que vous levez un peu, et, en présentant ainsi votre coude, la main se trouve naturellement contre votre oreille, et très à portée pour prendre l'éponge.

La croix faite et l'éponge enlevée, vous déployez le bras, vous serrez un peu le poignet pour presser l'éponge contre le couteau. On voit aussitôt couler de la pointe de la lame la liqueur dont l'éponge était imprégnée.

Vous reprenez le couteau de la main gauche pour le poser sur la table, et vous vous débarrassez de l'éponge le plus adroitement qu'il vous sera possible, comme, par exemple, en la mettant dans votre poche, sous prétexte de prendre votre mouchoir pour vous

essuyer les mains, que vous auriez un peu mouillées dans l'opération.

SECTION IV.

Passe avec des grelots.

Vous placez à l'avance un grelot dans la manche du bras gauche, et vous en posez deux sur la table. Vous en prenez un des deux que vous escamotez, c'est-à-dire que vous retenez dans la main droite en feignant de le mettre dans la main gauche; vous laissez cette main gauche fermée, comme si vous teniez le grelot; vous secouez le bras en l'étendant. Les spectateurs, qui entendent sonner le grelot, s'imaginent que le son part de la main, et ne doutent pas qu'il n'y soit effectivement.

Vous prenez de la main droite l'autre grelot resté sur la table, vous étendez le bras, et, comme dans le tour de la pièce volante, vous faites un mouvement du poignet, comme si vous lanciez dans la main droite le grelot censé dans la main gauche.

On voit que ce petit tour tient à la prestidigitation. Pour le bien faire, il serait nécessaire de savoir un peu escamoter la muscade dans le creux de la main, car le grelot s'escamote de même. Cependant, si vous n'aviez

pas encore acquis cette adresse, et que vous voulussiez faire ce tour, vous placeriez le grelot entre le pouce et l'index de la main droite, en faisant le geste de le mettre dans la main gauche.

SECTION V.

Entourer et lier exactement un corps avec des cordes, qui tombent d'elles-mêmes comme par enchantement.

Demandez parmi les assistants une personne de bonne volonté. Quand elle se sera présentée, priez-la de se tenir debout, et, avec sa permission, vous lui plantez tout doucement, un peu au-dessus du nombril, un couteau dont vous enfoncerez la lame à six ou sept centimètres de profondeur, pour que le couteau puisse se tenir dans une position horizontale. Cette disposition est de rigueur pour mener l'expérience à bonne fin.

Si, par insouciance ou par scrupule, personne ne voulait se prêter à cette intéressante formalité, alors, vous prendriez une canne ou un bâton de chaise, ce serait absolument la même chose, et peut-être plus commode.

Le couteau étant donc fixé dans le bâton de la même

manière que vous l'auriez placé dans l'abdomen du personnage qui l'aurait bien voulu, vous prenez un cordon ou une jarretière, que vous tenez des deux mains. Vous posez le milieu du cordon au-dessus du couteau, et vous faites un tour autour du bâton, en ramenant les deux branches du cordon par-devant. Vous croisez ces deux branches au-dessus du couteau, et vous les rabaissez pour les croiser, cette fois, au-dessous du couteau. Vous reportez encore les deux bouts par-derrière, pour faire un deuxième tour. Les deux bouts étant ramenés par-devant, vous les tenez d'une main, et, de l'autre main, vous retirez le couteau. Aussitôt le cordon se dégage et se sépare du bâton.

Cette petite expérience est étonnante, car le bâton a été réellement entouré plusieurs fois.

Mais il importe de prévenir que, toutes les fois que vous croisez le cordon, il faut toujours continuer de mettre en dessus la branche du cordon que vous avez commencé de mettre sur l'autre. Vous vous tromperiez seulement une fois, que le cordon ne se détacherait pas. Cette observation fait tout le secret du tour.

SECTION VI.

L'écriture au tabac.

Je suppose que l'on ne sache pas encore faire prendre forcément la carte.

Vous aurez arrangé d'avance un jeu par dix-huitièmes. Vous faites prendre une carte, en faisant remarquer que vous laissez toute liberté de choisir celle qu'on voudra. Vous coupez à l'endroit où la carte a été prise, et, en jetant un coup d'œil sous le jeu, vous connaissez, par celle qui s'y trouve, la carte que l'on vient de prendre.

Vous allez chercher une feuille de papier blanc, que vous avez préparée dans un endroit un peu écarté, et avant que d'apporter cette feuille, vous écrivez vite, avec un bout de suif propre et bien net, dont vous aurez eu soin de vous munir, le nom de la carte prise. Vous présentez à une personne cette feuille de papier, qui paraît d'un blanc intact. Vous priez cette personne d'écrire le nom de la carte que l'on vient de prendre. Elle vous répondra naturellement qu'elle ne le peut pas, n'ayant ni plume ni crayon; alors vous dites : « Mais, Monsieur, on peut se passer de tout cela quand on peut disposer d'une prise de tabac. » Vous en prenez une, que vous jetez sur le papier, et le nom de la carte paraît tout-à-coup en caractères très-visibles.

SECTION VII.

Se rendre invisible à une nombreuse assemblée, en se présentant devant elle à visage découvert, sans être masqué d'aucun corps, et ayant un flambeau à la main.

Il n'est pas nécessaire, pour se rendre invisible, d'avoir l'anneau de Gygès, à l'aide duquel ce perfide favori enleva d'un seul coup, au pauvre roi Candaule, la vie, le trône et la femme.

En vous proposant mon secret, ne pensez pas que je veuille vous parler du procédé qu'emploient certains débiteurs à l'égard de leurs créanciers ; ce moyen est trop vulgaire et n'a rien d'étonnant. Voici celui que je donne.

Lorsque vous voudrez faire cette expérience devant une assemblée, faites retirer toutes les lumières qui seraient dans le salon où se trouve cette assemblée : il faut que l'obscurité soit complète.

Vous aurez un vase demi-sphérique, de n'importe quelle matière, pourvu qu'elle soit opaque.

Vous tiendrez ce demi-globe par sa base, et de façon à ce que le plan de son ouverture soit dans une position verticale.

Au bas de cette ouverture, un peu dans la concavité, fixez une lumière de chandelle ou de bougie. Entrez dans le salon, en tenant le vase contre vous.

Le corps de ce vase vous enveloppera d'une ombre qui vous rendra tout-à-fait invisible. Cette ombre paraît d'autant plus noire, que la lumière vient frapper les yeux des spectateurs.

SECTION VIII.

Merveilleuse apparition de trois stigmates dans la main.

Il faut être circonspect sur la foi des annonces; en voici une preuve.

L'intitulé de cette section vous promet quelque chose de curieux, d'extraordinaire, et il n'est question que d'un tout petit tour que je ne mets ici qu'en raison du peu de personnes qui le savent, et de ce que, d'ailleurs, j'ai vu qu'il étonnait ceux devant qui on le faisait sans qu'ils puissent en deviner le moyen.

Sur une surface derrière laquelle on peut mettre la main, telle qu'une table, une cloison, une porte, etc., on fait tracer à la craie trois petites barres. On montre l'intérieur de la main, pour faire voir qu'il n'y a aucune marque. Les trois barres faites, je suppose sur une table, on place la main dessous, en recommandant de frapper sur ces trois petits traits, et, aussitôt, on démasque sa main, en faisant voir les trois barres qui y sont parfaitement imprimées.

Voici le mystère : avant de proposer le tour, on fait, avec de la craie, une marque bien appuyée sur chaque ongle des trois doigts du milieu, et, au moment où quelqu'un frappe sur les trois petites barres tracées sur la table, on ferme la main en serrant fortement, et on la rouvre en faisant couler les ongles contre la paume, mouvement qui imprime parfaitement les trois marques de craie dans la main, dont on ne voyait pas le manége, puisqu'elle était cachée par la table.

SECTION IX.

Singulière manière de jouer aux dominos.

Rien de plus plaisant, pour les initiés, que de voir la surprise des témoins de cette manière de jouer, parce qu'on joue en posant le dos en dessus.

En effet, voir deux personnes jouer aux dominos, posant les points en-dessous, entendre dire : *Je passe, allez toujours*, *j'en ai*, *je bouche le jeu;* et, la partie étant finie, voir qu'en retournant les points, ils se rapportent tous et coïncident parfaitement ensemble, cela a quelque chose d'étonnant et de mystérieux.

Si quelqu'un, parmi les spectateurs, soupçonne que les dominos sont marqués de façon à faire connaître les points qu'ils portent, on désabuse ces personnes en

les priant de fournir elles-mêmes le jeu, et en continuant de jouer avec ces nouveaux dominos.

Le moyen de faire cette partie n'est certes pas bien sorcier. Les deux joueurs sont d'intelligence. Celui qui pose le premier avertit son partenaire du nombre de points que porte son domino, en lui marchant sur le pied, sous la table, autant de fois qu'il y a d'unités. Je suppose qu'il ait posé le double-quatre, il donne avec son pied quatre légers coups rapides sur le pied de son compagnon; il observe un petit temps d'arrêt, et recommence à donner encore quatre coups. L'autre est prévenu par cela que le domino posé est le double-quatre : alors il pose quatre. Si c'est, par exemple, le trois-quatre, il donne à son partenaire, à son tour, trois petits coups avec le pied. L'autre joueur sait de suite qu'il a du trois à poser. On finit ainsi la partie, en s'avertissant réciproquement, par le même moyen, des points que l'on vient de poser; ensuite on retourne les dominos sur place, pour faire voir qu'il n'y a point d'erreur.

Il est bien entendu qu'on prend, comme à l'ordinaire, ses sept dominos dans sa main.

SECTION X.

Nouvelle manière de magnétiser, qui réveille au lieu d'endormir.

Cher lecteur, je crois que je suis abandonné de Dieu, puisque je ne puis résister à la tentation de vous initier dans un secret vraiment infernal; oui, infernal, car ce ne peut être que le diable qui en soit l'inventeur; et, tout en vous donnant cette preuve de mon amitié satanique! j'éprouve de terribles inquiétudes sur le repos à venir de ma conscience, parce que, si l'humanité n'est pas votre vertu dominante, je me vois exposé aux malédictions d'une infinité de victimes qui feront sans doute de moi un réprouvé. Mais à la garde de Dieu! le sort en est jeté, je me risque. Ecoutez des conseils qui vous attireront bien des tribulations, si vous en faites usage.

Adressez-vous à quelqu'une de ces femmes complaisantes qui pourra vous procurer une de ces jolies créatures, à la taille svelte, à l'œil fin, au pied mignon, plus délié cent fois que celui de la favorite en titre du maître absolu du Céleste-Empire, intéressante enfant du génie, à qui nous devons la forme élégante de nos vêtements, et que l'indocte vulgaire appelle prosaïquement une aiguille.

Lorsque vous serez en possession de ce joli bijou

d'acier, passez-lui dans l'œil un de ces généreux conducteurs qui, grâce à la fille de Minos, sauva la liberté et la vie à Thésée dans le labyrinthe de Crète, et que je nommerai, en faveur de ceux qui ont négligé l'étude de la mythologie, un long bout de fil ; il doit être en soie noire, et, comme il faut qu'il soit double, vous joindrez les deux bouts ensemble.

Cette noble et importante opération terminée, choisissez un siége de prolétaire, car les sophas, les bergères, les fauteuils aristocratiques, etc., ne conviennent pas à notre expérience ; il faut une chaise de paille, et cette nécessité met les patriciens à l'abri de tout danger.

Au milieu de l'assiette de ce siége, au point où se réunissent les quatre angles formés par la disposition de la paille, plantez votre aiguille par la tête et enfoncez-la jusqu'à ce que la pointe soit de niveau avec la surface dans laquelle vous l'enfoncez; quant au fil, vous le cachez entre deux torons de paille, et vous laissez pendre les bouts.

Si vous tirez ce fil, vous verrez l'aiguille s'élever bien verticalement avec dignité et majesté, sans s'incliner à droite ou à gauche comme un solliciteur. La force de ce mouvement est telle, que l'on peut percer une brochure ou une main de papier.

Supposez maintenant qu'une personne soit assise sur ce siége, et qu'ayant fait parvenir le fil entre vos doigts, vous le tiriez peu à peu, avec mesure et prudence, pour faire fonctionner le gentil instrument; il en résultera, pour la personne assise, une sensation

médiocrement agréable à cet endroit que nos lois civiles (ou sur la civilité) ne permettent pas de nommer, si ce n'est en parlant du fond d'un gobelet, de la profondeur d'une basse-fosse où de la partie la plus délicate d'un artichaut.

On comprend bien que la personne ainsi affectée de cette impression inattendue se lève subitement, comme si elle venait de recevoir une commotion électrique, et si vous tirez vite le fil pour enlever l'aiguille, elle cherchera en vain la cause immédiate de cette impertinente familiarité.

Double embarras pour la déplorable victime de ce tour perfide; car, si on lui demande raison d'un petit cri aigu qu'elle n'a pu retenir, un certain respect humain s'oppose à toute réponse explicite; la langue s'embarrasse dans des monosyllabes tels que : « Mais... diable..... c'est que..... » Cependant, un geste significatif de la main, toujours immanquable en pareil cas, vient bientôt à son secours, en donnant l'explication *positive* que la langue se refuse à donner.

On peut faire cette plaisanterie peu chrétienne dans une assemblée de personnes réunies à table. En causant avec ses voisins de droite et de gauche, on amène la conversation à propos, pour leur dire que, par la seule volonté, comme dans le magnétisme, on peut électriser une personne qui serait éloignée de soi. « Cela n'est pas possible, vous répondra-t-on. —Faites-moi seulement le plus léger signe, quand vous voudrez en voir l'effet. »

On ne manquera pas de vous prendre au mot ; alors, vous tirez furtivement le fil qui, du siége préparé, aboutit dans votre main en passant sous la table ; et l'expérience a lieu au grand étonnement de ceux que vous aviez mis dans la confidence.

Pour donner une haute idée de votre puissance magique, il faut désigner la victime avec cette indifférence qui donne à croire que vous prenez la première venue.

Mais n'oubliez pas qu'il faut que la prudence guide la main qui tient le fil.

Je laisse ces petites récréations de table, pour passer à des tours plus intéressants.

CHAPITRE DEUXIÈME.

TOURS DE SALON,
PROPRES A ÊTRE EXÉCUTÉS DANS UNE SÉANCE DONNÉE DEVANT UNE NOMBREUSE ASSEMBLÉE.

Tous ces tours peuvent être exécutés sur un théâtre, et ils ont aussi cet avantage qu'on n'a besoin de l'aide de personne ; ils tiennent généralement à la prestidigitation.

SECTION Ire.

Tour de la quille.

On donne à cette quille de huit à dix centimètres de hauteur; elle est double, c'est-à-dire qu'elle se compose d'une quille massive et d'une creuse qui couvre la première et s'y ajuste parfaitement.

Ces deux quilles, vues séparées l'une de l'autre, doivent se ressembler tellement, que l'on n'y trouve pas de différence sensible. On comprend que, pour cela, il faut que la quille creuse soit tournée aussi mince au moins qu'une écaille d'œuf, et que le bois

qui sert à les faire toutes deux soit bien pareil pour la couleur et les accidents des veines. Cette identité des deux quilles est de rigueur ; car, vues isolément l'une après l'autre, on doit toujours les prendre pour la même.

Sur ces deux quilles, qui n'en représentent qu'une seule, étant renfermées l'une dans l'autre, on ajoute aussi un cornet de papier très-fort, qui les couvre entièrement. Ce cornet doit être arrondi à sa base, pour qu'il puisse se tenir debout.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

On pose la quille sur la table et on donne le cornet à visiter ; on le reprend, pour en couvrir la quille, sous prétexte de faire voir qu'il l'enveloppe parfaitement, mais en relevant le cornet, que l'on serre un peu, on enlève avec lui la quille creuse, et on pose ces deux objets ensemble sur la table.

On prend alors la quille pleine, que l'on donne aussi à visiter.

On présente une pile de pièces de cinq francs, que l'on met sur la table et que l'on couvre de la fausse quille et du cornet qui la cache.

Sur la tablette ou gibecière de la table est préparée d'avance une pile de pièces semblable à celle qui est sous le cornet.

Vous dites que les pièces que vous venez de mettre

sous le cornet vont passer au travers de la table, à la manière de la foudre, qui, grosse comme une caque, peut cependant pénétrer et traverser les corps métalliques, sans qu'il y paraisse le moins du monde.

Vous passez une main sous la table, et en saisissez les pièces qui s'y trouvent; vous agitez les doigts de l'autre main au-dessus du cornet, en forme de commandement; en même temps, vous faites sonner les pièces que vous tenez sous la table, comme si elles tombaient, et vous les rapportez en dessus, près du cornet. Vous prenez la quille massive en disant que, par les mêmes voies, vous allez la faire passer sous le cornet, à la place des pièces de cinq francs. Vous la portez sous la table et vous la laissez. Vous relevez le cornet pour montrer la quille, que vous recouvrez. Vous continuez en disant que vous allez remettre les choses à la place où elles étaient d'abord; que ce second tour n'est pas plus difficile que le premier. Vous commandez à la quille de redescendre, vous prenez celle qui est restée sur la gibecière, et vous la rapportez sur la table. Vous ramassez les pièces, que vous reportez en dessous, et vous les laissez sur la gibecière, en leur ordonnant de passer sous le cornet. Vous levez ce cornet, en enlevant la quille creuse, et on revoit les pièces. On rapproche vers soi la main en action, pour laisser couler la fausse quille sur la gibecière, et on jette le cornet sur la table, en plaçant l'ouverture du côté des spectateurs.

SECTION II.

La petite boîte au mouchoir.

Voici un des plus jolis petits tours que l'on puisse faire; il n'est pas très-nouveau, mais je ne crois pas qu'il ait jamais été publié, et c'est ce qui m'engage à l'insérer dans ce chapitre.

La petite boîte qui sert dans ce tour n'est guère plus large qu'une pièce de deux francs. A son couvercle est pratiqué un double fond, collé sur une légère gorge, afin de laisser assez d'espace entre ce double fond et le fond propre du couvercle, pour qu'une petite pièce de monnaie puisse y être contenue et s'y mouvoir librement. Enfin, sur ce couvercle est placé un petit bouton qui n'est point fixé, parce qu'il faut qu'il s'enfonce un peu en appuyant dessus avec le pouce.

On enferme dans l'espace dont je viens de parler une petite pièce, que je suppose un centime, et qui reste toujours à demeure.

L'usage de cette boîte est de faire entendre ou non sonner la pièce enfermée. Si le bouton n'obstrue pas l'espace, la pièce sonne lorsqu'on secoue la boîte. Si on pousse le bouton avec le pouce, il vient presser la pièce et l'empêche de remuer; elle ne sonne plus.

Maintenant, il faut encore une deuxième petite boîte, toute semblable à la première, quant à l'extérieur seu-

lement; car, dans celle-ci, il n'y a ni pièce, ni double fond; elle est toute simple. Ces deux boîtes se ferment comme toutes les. tabatières rondes.

Dans un mouchoir qui est à soi, on fait faire, dans un des coins, une petite poche pour y enfermer la boîte à la pièce. On laisse une ouverture pour y passer la boîte, qui doit y entrer un peu de force, afin qu'elle ne soit pas exposée à sortir seule en faisant le tour. On aura soin de se munir d'une petite lunette, quelle qu'elle soit, car ce n'est qu'une cheville dans cette récréation.

Voilà tout notre appareil établi pour ce tour. Il s'agit maintenant de nous occuper de son exécution.

Vous offrez la petite boîte simple à une personne, en la priant d'y renfermer secrètement tel objet qu'il lui plaira. L'objet étant placé dans la petite boîte que vous venez de confier, vous présentez le mouchoir, dans le coin duquel est enfermée la petite boîte à la pièce. Vous le tenez de la main droite, et par le coin où est la boîte. Prenant de la main gauche un autre coin, vous étendez le mouchoir en disant que vous allez envelopper dedans la boîte dans laquelle on vient de mettre secrètement un objet. Pour ne pas être gêné, vous transportez dans la main gauche le coin où est la boîte, pour avoir la main droite libre et pouvoir prendre l'autre boîte que l'on vous rend. De cette main droite, déjà en possession de la boîte simple, vous reprenez le coin où est la boîte à la pièce, et, en feignant de mettre dans le mouchoir la boîte qu'on vient de vous

rendre, vous placez celle qui tient au mouchoir, en gardant et en cachant l'autre dans votre main. Vous donnez à tenir, à travers le mouchoir, la boîte qu'il contient, et vous invitez à secouer, afin que l'on entende que l'objet mis dans la boîte y est toujours. En ce moment, vous dites que vous allez chercher une lunette magique, par le moyen de laquelle vous pouvez voir facilement, au travers du mouchoir et de la boîte, ce qu'on y a mis. Ceci est un prétexte pour avoir le temps et la liberté d'ouvrir la petite boîte, voir, prendre et garder ce qu'on y a introduit, et de mettre la boîte dans sa poche. Vous revenez avec la lunette dont vous avez parlé, et comme, dans certains tours, il faut un peu babiller, que cela est même nécessaire de temps en temps dans le courant d'une séance, mais à de longs intervalles, vous ferez un conte un peu bouffon, seul style qui convienne dans ce genre d'amusement, par exemple, à peu près de cette nature, et plus niais encore, si c'est possible.

« Vous ne seriez pas surpris de me voir deviner ce qu'on a mis dans la boîte, si vous connaissiez les admirables propriétés de cette lunette. Sa puissance de faire découvrir les objets de très-loin est sa moindre qualité, bien que merveilleuse. Par exemple, si je la dirige sur un groupe de monde distant de moi de cinq lieues et plus, elle me rapproche assez de ces personnes pour que je les entende parler. Par son aide, je lis dans l'avenir, comme je lirais une affiche de spectacle. Enfin, elle me fait voir aussi clair dans le cœur de l'homme

et de la femme la plus dissimulée, qu'au travers de l'eau la plus limpide.

» Ah! que je regrette que défunt Thésée n'ait pas eu une lunette comme la mienne! il aurait vu dans le cœur de son fils toute sa candeur et son innocence; et le pauvre Hippolyte n'aurait pas été houspillé par son papa, et il n'aurait pas été victime de la peur que fit à ses chevaux un gros vilain poisson qui leur fit prendre le mors aux dents.

» Mais, toute réflexion faite, il vaut mieux que les choses se soient passées comme cela; car nous aurions perdu deux beaux vers, si ma lunette eût été dans les mains de Thésée, puisque Racine n'aurait pas eu l'occasion de lui faire dire ;

> Et ne devrait-on pas, à des signes certains,
> Reconnaître le cœur des perfides humains? »

Après ce pathétique discours, vous ajoutez : « Je vais donc vous dire, après avoir regardé avec ma lunette, ce que l'on a enfermé dans la petite boîte : si c'est une bague, une pièce de monnaie, un châle, un manteau, etc. »

Vous feignez de regarder avec la lunette, et vous nommez l'objet que vous avez dans la main.

Vous reportez la lunette, et vous dites, en revenant : « Maintenant, il s'agit de prendre cet (on nomme l'objet) qui est dans la boîte enfermée dans le mouchoir, et cela, rien qu'en y touchant du bout des doigts. »

Après avoir une dernière fois fait sonner la boîte,

pour prouver que l'objet y est toujours, vous prenez la main de la personne qui tient cette boîte dans le mouchoir, vous la lui faites remonter doucement en disant : « Levez un peu plus, Monsieur, s'il vous plaît. »

Ce fait, de prendre la main de la personne, n'est qu'un prétexte pour avoir occasion d'appuyer le bouton de la boîte avec le pouce, afin que la petite pièce ne sonne plus.

Vous feignez d'enlever l'objet en pinçant le mouchoir, et vous le rendez à qui l'a prêté.

Vous aurez soin de faire secouer le mouchoir, pour prouver qu'il n'y a plus rien dans la boîte.

Vous continuez en disant : « Puisque j'ai escamoté cet (on nomme l'objet), je puis bien aussi escamoter la boîte. Monsieur, lorsque je frapperai du pied, vous lâcherez le tout, s'il vous plaît. »

A ce moment, vous cherchez dans le mouchoir un vide où vous puissiez pincer de chaque main un endroit où l'étoffe est simple; car si vous la preniez en double, le mouvement serait manqué.

Lorsque vous frappez du pied, la personne lâche la boîte et le mouchoir que vous tenez; vous écartez vite les deux mains, et la boîte vient se rendre naturellement dans l'une des deux.

Vous lâchez l'autre main, vous secouez le mouchoir, et vous faites observer qu'il n'y a plus rien, en disant : « Monsieur, je crois que la boîte s'est sauvée dans ma poche; n'en soyez pas surpris, elle est accoutumée à prendre ce chemin-là. » Et vous retirez celle qui était dans votre poche.

SECTION III.

Sans raison apparente, faire venir à soi des objets que l'on jette sur une table.

Ce tour, dont le moyen est très-simple, ne laisse pas cependant que d'être assez agréable.

On fait tirer une carte; l'ayant mêlée avec les autres, on étale le jeu sur la table. On commande à la carte de sortir, et elle vient se rendre dans vos mains.

Vous donnez de suite cette carte à visiter, pour faire voir qu'elle n'a subi aucune préparation.

Vous empruntez une tabatière, une montre ou quelqu'autre objet. On le jette sur la table, et au premier appel, il vous obéit avec la plus grande docilité.

Il suffit, pour opérer ce miracle, d'avoir un fil de soie noir, très-fin, d'environ un mètre de longueur. Vous attachez une de ses extrémités à un bouton de la ceinture. L'autre bout est garni d'une petite boulette de cire que vous tenez dans les doigts de la main droite.

Cette boulette ne vous empêche pas de manier un jeu de cartes et d'en faire tirer une.

En reprenant cette carte, vous appuyez la cire en dessous, et vous la mêlez avec les autres. Vous étalez le jeu sur la table. Vous appelez la carte, en vous

baissant pour la prendre, et elle vient se rendre dans votre main, au bord de la table. Vous la prenez de la main droite, et la reprenant de la gauche pour la donner à visiter, vous détachez la cire que vous gardez dans vos doigts.

Vous empruntez une tabatière, que vous prenez de la main gauche, vous la reprenez de la droite, et, en la mettant sur la table, vous fixez la cire en-dessous. Il en est de même pour tout autre objet.

Il est à remarquer que ce transport des objets d'une main à l'autre, que j'ai dû détailler, bien que je sente combien ces répétitions sont fastidieuses, il est à remarquer, dis-je, que ce transport, qui est indispensable, est tout-à-fait naturel.

Il est aussi à remarquer que ce qui fait toute l'illusion de ce tour, c'est le mouvement que l'on fait pour prendre l'objet; car, comme on est obligé de s'incliner pour l'atteindre, et que, dans ce mouvement, le haut du corps s'approche de la table quand la ceinture recule, attire l'objet et le fait avancer, on semble aller vers lui dans le temps même qu'en sens opposé il vient vers vous.

SECTION IV.

Tour du Chapelet *perfectionné.*

Je vais parler d'un tour connu il y a bien deux siècles; mais je l'offre d'une manière tellement perfectionnée, que l'on pourra le regarder comme un des plus nouveaux.

On nommait ce tour le *Chapelet de la grand'mère.* Il est nécessaire que j'en rappelle l'explication.

Il se faisait avec trois boules ou olives de bois, qui étaient percées au milieu pour y faire passer un double cordon. On prend ordinairement deux passements d'égale longueur, on les plie chacun en deux, et on joint les deux extrémités pliées que l'on attache faiblement, soit avec un fil très-facile à rompre, soit avec un peu de colle; mais il faut que la jonction soit la moins apparente possible. Ces deux rubans ainsi préparés, étant tenus par les bouts, paraissent libres dans leur longueur, et ne laissent soupçonner entre eux aucune adhérence.

On enfile les trois boules dans ces cordons, que l'on donne à tenir par les deux extrémités. De chaque main de la personne qui les tient, on fait lâcher un des deux bouts, n'importe lequel. On forme un nœud simple, et on rend les bouts aux mains qui venaient de les abandonner.

A présent, si l'on empoigne ces trois boules et qu'on les tire à soi, elles se détacheront, et les cordons resteront dans les mains de la personne qui les tenait, et paraîtront libres, chacun, dans toute leur étendue.

Voilà le tour du Chapelet comme il a toujours été exécuté. Decremps y a fait un léger changement, en substituant des anneaux aux boules, tout simplement. Voici comme je fais ce tour :

Je me sers de clefs et d'anneaux. Quant à la disposition des cordons, elle est absolument la même.

Je prends les anneaux, je les enfile comme on le fait des boules, et de même qu'au tour précédent, je forme un nœud simple, en faisant lâcher un bout de cordon de chaque main de la personne qui les tient, et à laquelle je les fais reprendre. Ensuite, j'enfile les clefs tout simplement dans les cordons, sans autre formalité, et je rends à la personne le bout par lequel j'ai fait passer ces clefs.

Voilà donc maintenant les anneaux et les clefs enfilés dans les cordons ; mais remarquez bien que l'on ne peut dégager que les anneaux, lesquels étant retirés, les clefs restent toujours enfilées, mais ne sont plus nouées.

Ce qui fait le principal mérite de ce tour et ce qui le rend surprenant, c'est que l'on peut faire croire aux spectateurs qu'il vous est possible de détacher les uns et les autres, et cela par le moyen d'une équivoque. Ainsi, vous demandez à la personne qui tient les cordons, ce qu'elle veut, des clefs ou des bagues : si elle

demande les bagues, vous les tirez et les présentez. Si elle veut les clefs, vous tirez encore les anneaux en disant : « Eh bien ! Madame, je prends les bagues et je vous laisse les clefs, » qui effectivement lui restent. On ne peut soupçonner l'équivoque, puisque, dans l'un et l'autre cas, vous aurez pleinement satisfait à ses désirs.

SECTION V.

Joli tour de pièce de monnaie.

Le tour précédent m'a fait penser à celui-ci, à cause de l'équivoque, car la même va nous servir tout-à-l'heure, quoique le tour soit bien différent.

On aura une boîte en cuivre ou en fer-blanc, d'environ 12 centimètres de hauteur sur 5 de diamètre, ce qui lui donne une forme cylindrique.

Cette boîte se compose de trois pièces qui entrent l'une dans l'autre. La partie du milieu, celle qui entre immédiatement dans la boîte extérieure, a, comme celle-ci, un fond, et n'entre pas avec trop de facilité. Ces deux parties étant fermées, il doit y avoir entre les deux fonds assez d'espace pour qu'une pièce de cinq francs, enveloppée de papier, puisse s'y loger. La boîte du milieu est arrêtée par en haut, au moyen d'un

léger cordon plat, rabattu en dehors tout autour de son ouverture, mais laissant entre lui et le corps de la boîte un petit vide, pour que les bords de la boîte extérieure puissent entrer dedans : ce qui fait que ses bords sont cachés, et qu'on ne peut pas se douter que la boîte est double. En fermant les deux parties, c'est-à-dire, en mettant la boîte du milieu dans la boîte extérieure, le cordon, s'arrêtant sur les bords de cette dernière, empêche la boîte du milieu de descendre plus bas et de remplir le vide ménagé pour contenir la pièce enveloppée de papier.

La troisième partie entre dans la boîte du milieu, un peu à l'aise ; elle est un peu plus courte que les autres, c'est-à-dire qu'elle ne descend pas tout-à-fait sur le fond de la seconde boîte.

A cette troisième boîte il n'y a point de fond, mais c'est sur elle qu'est placé le couvercle qui est fixé par une soudure. Ce couvercle, qu'il conviendrait mieux d'appeler la tête de la boîte, est surmonté d'un bouton que l'on tire quand on veut ouvrir. Quand les trois boîtes sont fermées, c'est-à-dire quand elles sont l'une dans l'autre, ce couvercle déborde autour d'environ deux millimètres.

MANIÈRE D'EXÉCUTER LE TOUR.

Comme la deuxième partie de la boîte entre un peu de force dans la pièce extérieure, on la tire un peu d'a-

vance, afin de pouvoir l'ouvrir facilement quand il en sera besoin.

Dans le fond de la partie du milieu, vous mettrez, aussi d'avance, un papier plié qui doit avoir une forme ronde comme s'il contenait une pièce de cinq francs. Vous préparerez encore une petite feuille de papier toute prête à prendre, et toutes les dispositions seront faites.

En commençant le tour, on a une pièce de cinq francs cachée dans la main gauche. Et, pour disposer les spectateurs en faveur de votre tour, vous débutez par faire l'éloge de ce dernier de cette manière : « Messieurs, voici l'expérience que je regarde comme la plus précieuse de ma collection, parce que, quand je n'ai point d'argent, c'est par son moyen que je peux m'en procurer, en en soutirant de la poche d'autrui autant qu'il y en aurait, voire même tabatières, montres et autres bijoux, quand ils en valent la peine. Pour cela, je n'ai qu'à toucher la poche du bout des doigts, comme je vais toucher le fond de cette boîte pour en retirer la pièce de cinq francs que l'on va y renfermer. »

On en emprunte une que l'on fait marquer. On reprend cette pièce de la main droite, et on feint de la mettre dans la main gauche ; mais on l'escamote dans la droite, en montrant celle que l'on avait cachée d'avance dans l'autre main. Les spectateurs doivent croire que cette dernière pièce est celle qu'on vient de vous rendre après l'avoir marquée. Vous donnez

cette pièce à une personne qui n'a pas vu marquer l'autre, pour que l'on ne s'aperçoive pas de l'échange.

Vous présentez une feuille de papier à cette même personne qui tient la pièce, en la priant de l'envelopper dans le papier. Dans le temps, vous allez prendre votre boîte, vous l'ouvrez à l'endroit déjà disposé, et vous faites mettre la pièce enveloppée dans la boîte ouverte, qui est la boîte extérieure. Vous fermez, en enfonçant bien la partie que vous teniez de la main droite dans celle qui contient la pièce.

Vous donnez la boîte à la même personne. N'oublions pas que vous avez toujours conservé la pièce marquée dans la main droite.

La personne tenant la boîte, vous lui demandez ce qu'elle veut de ce qu'elle vient d'y mettre, savoir : la pièce seule ou seulement le papier. Si elle dit la pièce, vous feignez de la prendre en la tirant du bas de la boîte, et vous la lui offrez en faisant voir que c'est bien celle qu'on a marquée. Si elle demande le papier seulement, vous tirez de même la pièce, en disant : « Eh bien! Monsieur, je ne suis pas le plus mal partagé, je prends la pièce et je vous laisse le papier, puisque vous le voulez. » La personne ouvre la boîte elle-même et n'y trouve que le papier, que l'on déchire pour prouver qu'il ne contient plus rien.

Elle ferait de même dans le cas où elle aurait demandé la pièce, qu'on lui donnerait, et en ouvrant la boîte, elle ne trouverait que le papier.

On n'oublie pas que cette personne qui ouvre elle-

même ne peut tirer que la partie qui entre aisément dans l'autre, qui est celle où est le bouton, et sous laquelle se trouve le papier seul.

SECTION VI.

Tour des grands anneaux que l'on fait voir séparément, fermés et bien soudés, et qu'on entrelace à la vue des spectateurs.

Des anneaux d'un métal très-fort, parfaitement forgés et soudés, que l'on engage l'un dans l'autre, et qu'on dégage de même aussi facilement qu'une baguette passe au travers d'un filet d'eau. Je conviens que cela doit troubler la sécurité des honnêtes gens, et que, ce moyen existant, il serait prudent que les autorités administratives recommandassent la plus sévère surveillance à tous les agents commis à la garde des malfaiteurs. Elles verront ce qu'elles jugeront à propos de faire quand j'aurai dévoilé ce secret d'après l'explication que m'en a donnée l'auteur.

Ces anneaux sont ordinairement au nombre de six; ils peuvent être en cuivre ou en fer. Leur grandeur est variable, mais, terme moyen, on leur donne environ 20 centimètres de diamètre; quant à l'épaisseur du fil métallique dont ils sont faits, 7 à 8 millimètres suffiront.

De ces six anneaux, il y en a un seul d'ouvert, deux sont entrelacés et soudés; les trois autres sont séparés et soudés aussi. L'ouverture du premier est un peu plus large que l'épaisseur des branches dont ils sont formés.

On annonce ce tour en tenant les anneaux. Voici comment il faut les placer dans la main.

On prend d'abord l'anneau fendu, ensuite les deux anneaux engagés ensemble et soudés, et enfin les trois autres, de sorte que ces trois derniers soient les premiers à prendre de l'autre main.

On dit : « Voici six anneaux qui sont solidement soudés. » On les compte : 1, 2, 3, 4, 5 et 6. On les éloigne peu en les comptant, afin qu'on ne s'aperçoive pas qu'il y en a deux qui tiennent ensemble. On en prend un et on le présente au premier venu, en disant d'un air indifférent, comme si cette offre était superflue : « Visitez. » On en donne un deuxième à une autre personne, puis à une troisième, et on fait observer qu'ils sont bien soudés. Comme on vous voit prendre ces premiers indistinctement, on ne doute pas que, pour les autres, il n'en soit de même; et, vous adressant à une personne qui tient un anneau, vous la priez d'en prendre un de ceux qui sont encore dans l'assemblée et de l'entrelacer dans celui qu'elle a dans les mains. Tout en faisant cette invitation, vous prenez les deux anneaux qui sont engagés ensemble, et vous faites un mouvement comme si vous les entrelaciez, en disant : « Voilà comment il faut

faire. » Et vous les donnez à visiter, pour que l'on s'assure qu'ils sont consciencieusement fermés. En agitant ces deux anneaux, vous en faites couler un sur celui qui est fendu. On en prend un quatrième, on l'entrelace encore, et ainsi des autres, toujours en les faisant passer par l'ouverture de l'anneau fendu. On les retire de même par le moyen qu'on a employé pour les faire entrer.

Notez qu'on tient toujours le pouce sur l'ouverture de l'anneau fendu, et, soit pour les mettre, soit pour les retirer, les anneaux passent aisément sous le pouce, sans qu'il soit nécessaire de le remuer sensiblement.

Notez encore que, pour que l'on ne s'aperçoive pas du passage des anneaux, il faut les agiter beaucoup dans tous les sens, comme si vous cherchiez le moment favorable pour les engager ou les dégager.

Remarquez qu'avec le jeu de six anneaux, on ne peut plus présenter une chaîne passé quatre; alors, quand il y en a cinq et six d'entrelacés, on les montre en les écartant de différentes manières pour varier les figures que l'on présente.

Dans ce tour, chacun a sa facon d'exécuter. Il y en a qui doublent et même triplent le jeu des anneaux, ce qui en fait douze ou dix-huit. Alors, on peut faire de plus grandes chaînes et des figures plus variées; mais cela ne surprend pas davantage les spectateurs, et, selon moi, cette multitude d'anneaux ne sert qu'à mettre de la confusion et de la lourdeur dans l'exécution. Je préfère ce tour avec six anneaux seulement.

Si, cependant, on voulait le faire avec douze ou dix-huit anneaux, je ferai observer qu'il n'en faut jamais qu'un d'ouvert; mais il est indispensable qu'il y en ait deux d'entrelacés par chaque sixain.

J'ai encore une observation à faire relativement à ce tour : c'est que plusieurs prestidigitateurs ont cru le perfectionner en faisant fermer l'anneau qui doit rester ouvert, de la manière à peu près que l'on ferme les pendants d'oreilles. Cette innovation est plus gênante qu'utile, en ce que l'obligation dans laquelle on est d'ouvrir l'anneau avec le pouce, vous expose à vous pincer le doigt en ouvrant ou en fermant cet anneau, et que, d'ailleurs, cette opération, qui ne se fait pas toujours adroitement, donne un air d'embarras qui n'échappe guère à l'attention du spectateur. Du reste, pour peu que l'on sache faire ce tour, l'ouverture permanente de l'anneau ne peut jamais être soupçonnée des assistants; cette seule raison suffit pour prouver l'inutilité de cette précaution d'un anneau qui se ferme.

SECTION VII.

Excellent avis pour les personnes qui désireraient faire fortune en peu de temps.

Cher lecteur, je quitte pour un moment l'explication des tours; cette bagatelle doit céder le pas au

désir que j'ai de vous faire part d'une précieuse trouvaille qui, par hasard, s'est rencontrée dans mon cerveau. Vous faire cette confidence, c'est vous donner une grande preuve de mon désintéressement et de ma sympathie pour vous.

Si je ne vous ai pas fait cette communication plus tôt, c'est que la joie m'avait fait tout oublier; mais je saisis l'instant où la mémoire m'est revenue, et ma première pensée est pour vous.

Si, afin de pourvoir à vos besoins et à ceux de votre famille, vous êtes obligé d'exercer une profession, quittez-la vite, quelle qu'elle soit, car jamais elle ne vous offrira des chances de bénéfice aussi grandes que l'admirable moyen que je vais vous communiquer.

C'est, comme je l'ai dit, le hasard qui m'a fait naître cette lumineuse idée, et voici comment :

Il y a quelques jours, j'étais chez un ami pour y passer une soirée, en compagnie d'une vingtaine de personnes. On variait les amusements pour tuer le temps, comme on dit. Il se trouvait dans cette réunion un bon gros homme à nez rouge, à joues ballonnées, à physionomie rusée et joviale. On le disait possesseur d'une honnête fortune; il habitait la campagne.

Pour fournir ma quote-part d'amusement, je fis quelques tours de cartes qui étonnèrent excessivement ce brave homme. Il levait les mains au ciel et les laissait retomber sur ses deux genoux pour exprimer son admiration.

Le lendemain matin, je fus fort surpris de recevoir sa visite.

— Savez-vous bien, me dit-il, que je pense encore à tout ce que vous avez fait hier? Je ne comprends rien à toutes ces farces-là, et je ne tiens pas à les comprendre; mais, mille canons! ça m'a donné une idée.

— Laquelle?

— Voilà. Quand on fait des choses comme cela, me suis-je dit, on doit pouvoir gagner à tous les jeux de cartes.

— Oh! mais très-facilement, lui dis-je, pour voir où il voulait en venir.

— Ah! que c'est agréable. Hé bien! écoutez. Voulez-vous m'apprendre à gagner aux cartes? hein!

— A quoi bon? On n'a pas de plaisir quand on joue à coup sûr.

— Qu'est-ce que ça vous fait? Tenez, êtes-vous riche?

— Ma foi, non! il s'en faut de tout, dis-je, étonné d'une pareille question faite ainsi à brûle-pourpoint.

— Hé bien! je vous donnerai un moyen facile pour le devenir, si vous voulez m'apprendre à gagner aux cartes.

— Vous jouez donc souvent?

— Je ne fais que cela; mais je ne gagne pas toujours, et j'enrage quand je perds; je ne veux jamais perdre, quoi! c'est mon idée.

— L'idée est heureuse. Vous voulez donc faire avec moi un échange de moyens, vous, en me donnant celui de faire promptement fortune, et moi, celui de vous faire gagner aux cartes?

— Juste, c'est ça. Hé bien! ça va-t-il?

— Mais, pour que cela aille, il faudrait que je connusse votre moyen, afin de voir s'il peut me convenir.

— Ça vous ira comme un bas de soie.

— Mais encore.....

— Tenez, vous m'avez l'air d'un bon garçon, je vais vous dire mon secret, et vous me direz le vôtre après; mais, *motus!*

— Voyons.

— Ecoutez.

— J'écoute.

— J'ai spéculé sur les porcs.

— Les ports de mer?

— Hé! non : ce n'est pas ça. Je suis marchand de cochons, enfin, si vous l'entendez mieux.

— Ah! bon, je comprends. C'est un excellent commerce, et la preuve, c'est que l'on dit que vous avez amassé beaucoup de bien en peu de temps, ce dont je vous félicite.

— Je vous remercie. Oui, j'ai été heureux; mais on réussit toujours, quand on sait maîtriser la fortune.

— Comment?

— J'entends qu'il faut forcer la fortune à nous être favorable.

— Mais je ne crois pas cela facile.

— Plus que vous ne pensez. Tenez, nous voici arrivés au secret que je veux vous confier; mais, encore une fois, *motus!*

— C'est convenu.

— D'abord, vous saurez que c'est à Paris que j'opère et que je vends toujours mes bêtes au poids. Je les conduis à l'abattoir; sortant de là, je leur fourre à chacune environ 6 kilogrammes de cailloux dans l'estomac. 6 kilogrammes à 50 centimes chacun, me donnent un bénéfice net de 3 francs, que je perçois sur les charcutiers qui m'achètent ma marchandise. Je vends, l'un portant l'autre, 20 animaux par jour, et voilà 60 francs de gain, en sus de celui que je fais selon les lois du commerce. Vous voyez qu'avec de l'économie, on peut prospérer dans ses petites affaires.

— Mais vos acheteurs doivent bien s'apercevoir de la fraude ?

— Oh ! que vous êtes bon. Sans doute que l'on m'en fait l'observation; mais si l'on ne savait pas se tirer de là, il faudrait être bouché comme une bouteille de vin de Champagne, et on ne serait pas digne d'être marchand de cochons. Voici ce que je réponds à mes chalands : « Vous savez bien que ces animaux sont stupides et gloutons. Quand je reviens de la foire avec mon troupeau, je ne peux pas éviter de passer par des chemins remplis de cailloux, et les goulus, prenant ces cailloux pour des truffes, en avalent tant qu'ils peuvent. Aussi, me doutant bien de cela, et ayant à cœur de vous dédommager, je vous fais une diminution sur le prix que je vous vendrais sans cette circonstance; car vous savez que je suis coulant en affaires, et que je vous fais toujours des concessions dans nos marchés. »

Et ces bonnes gens me remercient encore de ma loyauté. Eh bien ! qu'en dites-vous ?

— Très-ingénieux, j'en suis émerveillé. Venez me voir dimanche, et je vous apprendrai à gagner aux cartes.

— A tous les jeux ?

— Sans doute.

— Ça va ; au revoir !

— Adieu !

Cette confidence, assez burlesque dans le fond et dans la forme, donna l'essor à mon génie, et comme Archimède, qui, en se baignant, trouva, par le déplacement de l'eau occasionné par l'immersion de son corps, la solution de ce fameux problème qui consistait à connaître à quel degré la couronne d'Hiéron était falsifiée, je trouvai tout-à-coup un moyen sublime de faire de la fortune une esclave soumise. Béni soit cent fois mon marchand de cochons, à qui je devrai sans doute une immortalité au moins aussi durable que celle d'Archimède !

Mon inspiration tomba sur l'or de la Californie et me suggéra le moyen d'en tirer le meilleur parti possible..... Mais permettez-moi, lecteur, de remettre à un autre moment le complément de ma confidence ; il me revient en mémoire quelques jolis tours que je vais fixer bien vite sur le papier, de peur de ne plus les retrouver.

SECTION VIII.

La danse des pantins.

On a souvent vu ce petit tour, qui est très-récréatif, et, comme je ne pense pas qu'il ait jamais été publié, je crois pouvoir l'insérer dans ce chapitre.

Les pantins qui servent dans ce tour sont tout simplement ceux que l'on trouve chez les marchands de jouets d'enfants; seulement, il faut façonner des deux côtés de la tête, deux petites cornes qui tombent verticalement le long du visage. Ces petites cornes servent de crochets pour suspendre les pantins à un fil dont il va être question. Placées le long du visage, comme il vient d'être dit, ces cornes n'ont rien d'étrange, parce que, pour les faire, on profite des boucles de cheveux, de fleurs ou de tout autre ornement dont on se pare ordinairement la figure. On les découpe avec des ciseaux.

Pour mettre en action le talent de Mademoiselle Colombine et de Monsieur Paillasse, on aura un fil très-délié de soie noire, à un des bouts duquel sera attachée une petite épingle de même couleur, et qui sera repliée en forme de crochet. Une boulette de cire ou de toute autre matière sera fixée à l'autre extrémité du fil.

On accrochera l'épingle d'avance sur le côté extérieur du genou gauche, et on tiendra la boulette dans

la poche du gilet, à droite. Cette boulette ne sert qu'à faire trouver facilement et maintenir le fil qui y est attaché.

On fait visiter les danseurs et on les reprend.

Pour ouvrir le bal, le chef d'orchestre, je veux dire celui qui dirige la danse, ne monte pas dans une tribune, comme cela se pratique ordinairement, mais s'assied sans façon sur le plancher, après avoir pris la petite boulette qu'il doit tenir dans la main droite.

Etant assis, il écarte les genoux, sur lesquels il fait passer le fil qui doit être un peu tendu. Dans la main où est la boulette, on tiendra aussi une baguette ou toute autre chose, comme un couteau, une clef, etc. Cet objet sert à battre la mesure dans le moment de la danse.

On prend la danseuse par les cheveux, bien que cela ne soit pas l'usage, et on la place entre ses jambes (à soi); on l'invite à se tenir debout, et elle se laisse aller par terre; on la relève, en l'engageant à ne pas pousser la timidité si loin. On la soutient un moment. Cette fois, elle se tient droite, mais un peu chancelante sur ses pieds, peut-être de honte de ce qu'elle vient de faire. Enfin, quelqu'un est prié de chanter ou de jouer d'un instrument, car on ne danse pas sans musique, et la danseuse, animée par les sons, s'acquitte de son rôle à la grande satisfaction *de l'aimable société.* On fait danser pareillement Messieurs Polichinelle et Arlequin, et même le seigneur Cassandre.

Les deux petites cornes qui sont de chaque côté de

la tête des pantins, sont un peu repoussées en arrière, ce qui fait qu'elles s'agrafent naturellement au fil quand on veut que les pantins restent droit.

Lorsque l'on fait de la musique, celui qui fait le tour et qui tient dans sa main un des bouts du fil, sous prétexte de battre la mesure en frappant sur le plancher, imprime au fil une continuité de secousses qui donnent des mouvements divers aux petites figures dont les cuisses et les jambes sont mobiles, ce qui occasionne à chaque moment des attitudes très-comiques.

Au théâtre, ce tour produit beaucoup d'effet, parce que les figures sont isolées sur la table, et paraissent absolument abandonnées à elles-mêmes. J'en parlerai dans le troisième chapitre, où il est traité des tours de théâtre.

SECTION IX.

Joli petit tour, très-mignon, très-coquet et saupoudré de la plus fine fleur de galanterie.

Un homme d'esprit et de sens a dit que la femme est notre nourrice dans l'enfance, notre amie dans l'âge mûr et notre compagne dans la vieillesse.

En effet, que ne devons-nous pas à la femme? Elle nous a mis au monde, à la vérité, et la vie n'est certes

pas un beau cadeau qu'elle nous a fait, car je pense que ce philosophe avait raison, qui a dit que, si l'homme, quel qu'il soit, pouvait voir, en naissant, tous les maux qu'il a à souffrir dans le courant de son existence, il voudrait rentrer dans le néant. Les jeunes gens comprendront cela plus tard.

Mais, en cela, si la femme nous a rendu un mauvais service, il ne faut pas le lui reprocher, car elle ne l'a pas fait sciemment, ni dans une méchante intention ; et n'oublions pas qu'en retour, elle a surveillé notre enfance, nous a donné la première éducation et nous a constamment prodigué les soins les plus tendres et les plus affectueux.

C'est donc pour lui payer mon tribut de reconnaissance que j'ai placé dans cet ouvrage quelques tours en sa faveur, et en voici un.

Ce petit tour n'est point connu, et je ne pense pas qu'on l'ait jamais vu faire.

Il faut avoir une petite boîte carrée, la même que j'ai décrite dans la première partie, article deuxième, chapitre II, section XX, page 160, à la différence que, dans celle qui sert pour ce tour, on ajoutera un double fond très-mince et d'un bois pareil aux deux fonds de la boîte. Ce double fond doit entrer aisément dans ladite boîte, afin qu'il puisse tomber avec liberté sur l'un ou l'autre des deux fonds de cette boîte en la fermant.

Il faut aussi un petit sac en satin, dans lequel on fera mettre une cloison de même étoffe, ce qui formera deux poches dans le sac. Ce sac est arrondi dans le

bas, pour que les petits objets que l'on y met puissent se rassembler plus facilement et être saisis plus aisément avec la main. Dans l'une des poches, il y aura une vingtaine de petites cartes qui porteront chacune une question différente. Dans l'autre poche, on mettra un pareil nombre de petites cartes, mais qui porteront toutes la même question, par exemple, celle-ci : *Où trouve-t-on le bonheur ?*

Sur le dos d'une carte ordinaire, que je suppose être le roi de cœur, vous écrirez ces mots : *Auprès de vous, Madame.* Vous mettrez d'avance cette carte dans la boîte et vous la couvrirez du double fond. Pour cela, il suffit de la mettre dans la partie de la boîte qui ne contient pas alors le double fond, et faire tomber dessus l'autre partie, en fermant la boîte, qui paraîtra vide en la rouvrant.

Les choses ainsi disposées, voici comment vous ferez le tour.

Vous ouvrez la poche du sac où sont les questions diverses, et vous priez une dame de les prendre pour qu'elle les examine et s'assure qu'elles sont toutes différentes. Elle les remet dans le sac et dans la poche où elles étaient, et, par un léger mouvement des doigts, vous repoussez la cloison de l'autre côté, et la poche aux questions pareilles se trouve ouverte en même temps que l'autre se ferme. Vous dites : « Madame, ayez la complaisance de prendre au hasard une des questions que vous venez de visiter. » La dame en tire une, croyant la prendre parmi celles qu'elle vient de voir, et la garde.

Vous prenez un jeu de cartes, et vous faites tirer forcément le roi de cœur, par un homme, et vous lui dites : « Monsieur, vous allez mettre dans cette petite boîte la carte que vous venez de tirer au hasard, et, sur le dos de cette carte, paraîtra la réponse à la question que Madame a prise. » Vous fermez la boîte et la rouvrez de suite en disant : « Monsieur, je ne veux pas fermer la boîte, je la laisserai ouverte, pour vous convaincre qu'il n'y a point d'escamotage; vous pouvez même garder la carte dans vos mains, mais en tenant la figure en-dessus, pour ne pas faire manquer l'expérience. » Il la reprend, non pas la même, comme il le croit, mais celle qui porte la réponse; et la dame prononçant sa question : *Où trouve-t-on le bonheur?* il répond, en retournant sa carte : *Auprès de vous, Madame.* Ce qu'il dira aussi gracieusement que sa galanterie naturelle le lui permettra.

On pourra varier les questions et les réponses, si, une autre fois, on voulait faire le même tour devant les mêmes personnes. Par exemple, vous pourriez mettre dans la poche des questions pareilles à celle-ci : *Quelle est la personne que vous aimez le mieux?* et, sur la carte, cette réponse : *Vous, Mademoiselle, puisque vous voulez le savoir.*

Alors on fait prendre la question par une demoiselle, et la carte par un jeune homme, qui peut, sans scrupule, faire cette déclaration, puisqu'il est obligé de rendre de vive voix la réponse inscrite sur la carte.

Ce petit tour donne matière à des propos gais et

plaisants, et, certes, si vous ne le trouvez pas galant, vous êtes difficile.

SECTION X.

La boule magique.

Ce tour se faisait anciennement avec un vase composé d'une cuvette (1) et de son couvercle. Il était assez grand pour contenir une boule de la grosseur d'une bille de billard, qui entrait à moitié dans la cuvette.

Dans le couvercle, qui était de même volume que la cuvette, et, comme elle, d'une forme demi-sphérique, il y entrait une coque de même bois que la boule et tournée très-mince, afin de pouvoir couvrir la boule et la représenter. Cette coque, qui avait parfaitement l'apparence, à l'extérieur, d'une demi-boule, étant dans le couvercle, paraissait être son fond.

Tout autour de ce vase étaient figurés des cercles demi-ronds que l'on appelle joncs en terme de tabletterie.

Ces joncs, qui paraissaient faits pour l'enjolivement du vase, ne l'étaient que pour dissimuler la fermeture de la coque. Pour faire le tour, on découvrait la vraie

(1) On nomme cuvette un vase quelconque, quand on veut le distinguer de son couvercle. (Expression technique.)

boule, que l'on jetait sur la table. On fermait le vase, on prenait la boule, que l'on escamotait en la faisant tomber sur la gibecière, en disant qu'on l'envoyait dans sa boîte fermée.

On levait le couvercle en laissant la coque, qui paraissait être la véritable boule.

On refermait le vase, et mettant la main sous la table, comme pour prendre la boule au travers, on prenait celle qui était sur la gibecière, on la montrait, et on ouvrait le vase à l'endroit qu'il fallait pour qu'il parût vide.

Ce tour est, depuis longtemps, connu de tout le monde, et, comme le vieux tour de la *boîte aux œufs*, on serait ridicule maintenant de le présenter, même dans un village; mais le voici bien rajeuni.

C'est un vase de la forme à peu près du premier. Il n'y a point ici de coque, il n'y a qu'une simple boule dans un vase en bois sans préparation. Mais le couvercle de ce vase est assez profond pour contenir dans son intérieur toute la boule. Cet intérieur est creusé de façon à maintenir cette boule, pour peu qu'on la presse.

Tout le secret du tour consiste en ce que la boule étant dans la cuvette de la boîte, par une légère et brusque secousse, on la fait remonter dans le couvercle. Cette secousse n'est pas sensible aux yeux des spectateurs, parce qu'elle se confond avec un mouvement indicatif que l'on prend occasion de faire en parlant, comme en disant : « Monsieur, voulez-vous tenir la boîte? » ou : « Je pose ce vase sur la table, » etc.

Quand la boule est remontée dans le couvercle, pour la faire retomber dans la cuvette, il n'y a qu'à fermer un peu sèchement ; du reste, en fermant, le choc des deux parties de la boîte suffit pour faire redescendre la boule.

Pour ce tour, il faut deux boules pareilles. Il y en a une de placée sur la gibecière de la table, l'autre est dans son vase. Il n'en paraît jamais qu'une. Vous vous mettez devant votre table, après avoir fait visiter la boîte et la boule. Vous mettez cette dernière dans le vase, à la vue des spectateurs, et vous la faites remonter dans le couvercle, en posant le vase sur la table.

Vous prenez secrètement la deuxième boule sur la tablette, vous la cachez dans la main, et, en pinçant le bouton qui est sur la boîte, vous montrez cette boule au bout des doigts, comme si vous veniez de tirer celle qui est enfermée. Vous levez le couvercle, pour faire voir que la boîte est vide.

Vous refermez, et comme, en fermant, la boule du couvercle retombe dans la cuvette, vous reprenez celle qui est restée sur la table, et vous l'escamotez comme les boules de cuivre, en la laissant retomber de même sur la gibecière. Vous ouvrez la boîte pour faire voir la boule qui se remontre et qui est censée celle que vous venez d'escamoter.

Vous remettez le couvercle, en reprenant adroitement la boule qui est sur la tablette ; vous tendez le vase à une personne, en la priant de prendre la boule,

sous prétexte de lui faire voir qu'elle est bien naturelle. Vous la lui faites remettre dans le vase et couvrir elle-même du couvercle. Vous lui donnez le vase à tenir, en faisant remonter la boule, que vous feignez de tirer par le pied du vase, en montrant subitement celle que vous teniez cachée dans la main droite.

Vous levez vous-même le couvercle, pour faire voir que la boîte ne contient plus rien. Vous remettez ce couvercle, et vous prenez le vase des mains de la personne qui le tenait. Vous allez à votre table, sur laquelle vous posez le vase, et en escamotant de nouveau, sur la gibecière, la boule qui vous restait dans la main, vous lui dites de rentrer dans la boîte; vous découvrez, et on revoit la boule.

On peut varier ce tour et le prolonger beaucoup, surtout si on se sert de deux boîtes, comme le font quelques prestidigitateurs. On fait passer la boule d'une boîte dans l'autre, en réitérant plusieurs fois, ce qui produit beaucoup d'effet.

Ce tour est le triomphe de Courtois, prestidigitateur renommé.

Les amateurs qui voudraient se procurer ces vases les trouveront chez les constructeurs d'objets de physique amusante dont je donnerai les adresses. Ils nomment ce tour les *muscades hollandaises*.

REPRISE DE LA SECTION VII,

Spécialement consacrée aux amateurs de fortune.

Vous vous souvenez, lecteur, de la confidence que me fit un certain fournisseur d'industriels en jambons; que cette confidence me suggéra l'idée d'une spéculation admirable, et que mon inspiration tomba sur l'or de la Californie? Voici mon raisonnement; vous allez voir, lecteur, à quel point il est judicieux.

Vraiment, quand je pense à la haute intelligence dont la nature a été si prodigue envers moi, je sens le rouge me monter à la figure et ma modestie dans un état de malaise à faire compassion.

En réfléchissant sur l'ingénieux stratagème de mon négociant en porc frais, voici ce que je pensais :

Les cailloux dont il se sert pour accroître son bénéfice ne lui coûtent rien, à la vérité; mais cette matière a encore trop d'étendue et tient beaucoup de place pour son poids. Cherchons quelque chose de moindre volume à égalité de pesanteur.

Nous avons le plomb, le mercure, etc.; mais ces métaux sont inadmissibles, à cause de leur prix. Que prendre? Ah! nous y voilà.

Il arrive tous les jours, de la Californie, des vaisseaux remplis d'or jusqu'aux mâts, et, dans toutes les parties de l'Europe, il tend déjà à être dépossédé de

son premier rang parmi les métaux; il en deviendra bientôt le dernier, et sera mis au plus vil prix; voici comment je le prévois.

La houille revient en gros à quatre centimes à peu près le kilogramme. Son produit n'est, à présent, guère plus considérable que celui de l'or; mais la houille se consomme tous les ans, et l'or reste en totalité et ne se réduit pas. Donc, la quantité de l'or va s'accumuler de telle façon que, nécessairement, il deviendra plus commun que la houille et sera à plus bas prix.

Mais n'attendons pas le dernier degré du décroissement de sa valeur; arrêtons-nous au moment où cette valeur sera de niveau avec celle de la houille.

Soit quatre centimes le kilogramme d'or: c'est beaucoup l'estimer, mais contentons-nous de ce taux pour commencer notre spéculation.

L'or est reconnu comme le plus pesant de tous les corps; si vous en doutez, consultez les chimistes, les physiciens et les naturalistes.

Procurez-vous de ce métal, quand il sera, comme nous le disions, au prix de la houille, à quatre centimes le kilogramme; mais ne vous approvisionnez que pour le besoin du moment, parce que, si vous en preniez une trop grande quantité, vous feriez une perte réelle quand il serait baissé des trois quarts, ce qui sera immanquable nécessairement, surtout quand seront arrivés les chargements qu'on va nous envoyer de la Nouvelle-Galles du Sud, dont les placers sont tellement

féconds, que la Californie n'en sera plus qu'une succursale.

Mettez 12 kilogrammes d'or à côté de 6 kilogrammes de cailloux, et vous verrez que ces 6 kilogrammes de cailloux présenteront un volume encore plus considérable que les 12 kilogrammes d'or.

Ces 12 kilogrammes d'or vous reviendront à 48 centimes; fourrez-les dans l'estomac d'un cochon; ils y seront à l'aise et vous rapporteront 6 francs; ce qui est le double du bénéfice fait avec les cailloux, aux 48 centimes près.

On doit sentir tout l'avantage de ce calcul. Que sera-ce donc quand l'or sera arrivé au minimum de sa valeur?

A présent, il faut trouver une raison pour expliquer la présence de l'or dans les entrailles de notre marchandise, car nous n'avons plus la ressource des truffes. Hé bien! on dira que les éleveurs ont réfléchi que, si les autruches digèrent le fer, les cochons, qui ont l'estomac aussi solide au moins, pourront bien digérer l'or, qui, par sa nature, est encore plus nutritif; qu'ils en ont fait un essai qui a très-bien réussi, et qu'ils ont pris le parti de nourrir leurs élèves avec cette substance, comme plus salubre et plus économique, vu son abondance et son bon marché, et que, si cet aliment s'est trouvé dans l'état de nature au moment de l'achat des animaux, c'est qu'ils venaient de déjeuner un instant avant leur passage de vie à trépas.

Que voulez-vous que les acheteurs répondent à cela? ils savent bien, du reste, que, quand on achète une bête au poids, les aliments y sont pour quelque chose.

Je conseillerai encore aux propriétaires qui aiment à faire bâtir d'attendre l'entier abaissement de ce métal, jadis précieux, pour faire ériger des maisons et des châteaux; car alors on pourrait rejeter les pierres, que l'on remplacerait par des lingots d'or. On sait que ce métal est inaltérable et indestructible; on peut même penser que le diable, dans son intérêt personnel, s'est mêlé de sa création, puisque l'or a fait damner tant de monde.

On voit clairement qu'en suivant le conseil que je donne, les personnes qui feraient bâtir pourraient jouir de leurs propriétés quelques centaines d'années de plus, tout en faisant moins de dépense, puisque les matériaux aurifères seraient à meilleur marché que les pierres et de plus de durée.

Je n'ai point d'amour-propre, lecteur, mais je crois que si Robert Peel revenait au monde, il mourrait une seconde fois de dépit, se voyant prévenu dans une conception aussi sublime, et je m'attends tous les jours à recevoir les félicitations de notre grand économiste L... F......

Que vous avez été bien inspiré, lecteur, d'acheter mon livre, dans lequel vous trouvez, pour quelques francs, un moyen sûr et facile de devenir millionnaire!

SECTION XI.

Métamorphoses.

Ce tour est fort joli, point connu et très-facile à exécuter. On peut le faire au théâtre comme dans un salon, et je ne crois pas qu'il se trouve dans aucun répertoire de prestidigitateurs.

Ces métamorphoses n'ont rien de commun avec celles d'Ovide, ni avec celles des fées d'autrefois, qui, d'un coup de baguette, changeaient les citrouilles en calèches, les hannetons en chevaux de carrosse et les souris en demoiselles; et qui, de plus, aussi puissantes que Jupiter, ont favorisé Perrault d'une petite place parmi les mortels immortels.

J'avouerai encore que je n'ai pas la prétention de comparer mes métamorphoses à celles qu'Apulée a faites dans son *Ane d'Or :* je suis loin de donner les miennes pour aussi merveilleuses; mais, enfin, elles ont leur mérite.

Effet du tour.—On donne à visiter un mortier en bois et son pilon. On fait aussi visiter un œuf. On fait mettre cet œuf dans le mortier, et on donne dessus un fort coup de pilon.

On voit alors un oiseau des plus laids qui semble sortir de l'œuf cassé.

Pour rendre présentable ce vilain animal, on le met

dans un petit vase rempli de millet, que l'on couvre d'une cloche qui aura aussi été visitée avant. Un instant après, on enlève la cloche, et il sort du vase un joli petit serin, et le millet, qui a disparu, est remplacé par des fleurs que l'on jette sur les dames qui sont présentes.

Explication.—La masse du pilon est creuse et d'une capacité assez étendue pour contenir un moineau franc, appelé vulgairement *pierrot.*

Cette masse du pilon est fermée au bout par une rondelle plate qui entre à feuillure. Le manche est percé dans toute sa longueur, afin de donner de l'air à l'oiseau qui est renfermé dans la masse. On a aussi un deuxième pilon, mais massif, qui est celui qu'on donne à visiter, et que l'on échange en allant chercher l'œuf.

Le mortier a la forme que l'on donne ordinairement aux mortiers en fonte. Quand il est tourné, on ajoute une oreille de chaque côté, ce qui complète la figure.

On creuse ce mortier en rétrécissant un peu l'ouverture en allant vers le fond, afin que le pilon s'arrête au point convenable pour ne pas toucher l'œuf et l'écraser.

Quand on frappe, la rondelle dont j'ai parlé se détache du pilon et reste attachée dans le mortier, duquel l'oiseau sort, ayant recouvré la liberté.

Ce mortier est le même qui sert pour la montre brisée et raccommodée.

Le vase est en cuivre ou en fer-blanc peint, de la forme d'un gobelet qui serait aussi large par le bas que par le haut. Il a un bord plat de 4 ou 5 millimètres de largeur. On fait percer son fond de quelques trous, pour donner de l'air au serin qu'on y enferme.

Quant à la grandeur, elle est proportionnée à la grosseur de l'oiseau, qui doit y être un peu à l'aise.

Dans ce vase, il en entre un second, d'un tiers seulement de la hauteur du premier. Il a aussi un bord plat, mais plus large à peu près d'un millimètre que celui du grand vase.

Ce deuxième vase doit entrer facilement dans le premier et en sortir de même.

Enfin, un autre vase, auquel on donne quelquefois la forme d'une cloche, souvent celle d'un cône tronqué, au sommet duquel on ajuste un manche, complète l'appareil.

Ce vase est fait aussi en cuivre ou en fer-blanc; il sert à couvrir ceux dont on vient de parler, et à enlever celui qui est contenu dans l'autre. Il doit les couvrir totalement, mais de manière à pouvoir serrer le bord du plus petit vase, qui est un peu plus large que celui de dessous, qui appartient au plus grand vase. Par ce moyen, quand on lève la cloche, on emporte avec elle le petit vase et ce qu'il contient.

Avant de commencer le tour, voici les dispositions qu'il faut faire : vous enfermez dans la masse du pilon un moineau des plus laids, ou qu'on peut rendre

tel en lui coupant une aile à moitié et quelques plumes par-ci par-là, et en le mouillant un peu.

Dans celui des deux vases qui contient l'autre, vous mettrez des feuilles de roses, et sur ces feuilles un joli petit serin. Dans celui qui entre dans l'autre, et dont l'ouverture, qui est à découvert, paraît être celle du grand, vous y mettrez de la graine de millet, et l'emplirez aux deux tiers environ.

On comprend maintenant qu'il faut que les vases soient assez grands pour que, quand le plus court est placé dans l'autre, l'espace qui est entre les deux puisse contenir aisément les fleurs et le serin, qui ne doit pas y être pressé, car les oiseaux aiment à être au large, et ne sont pas du goût de ces dames, qui veulent être serrées par leur taille, en disant que rien ne les gêne plus que d'être à l'aise.

Ces dispositions prises, vous faites visiter le mortier et le pilon massif. Ensuite vous allez chercher un œuf préparé sur une table de derrière, et, en le prenant, vous faites l'échange du pilon en vous emparant de celui qui contient le moineau, et en laissant le massif à la place. Le pilon creux doit être caché derrière d'autres objets. Tenant ce pilon au moineau et le mortier, vous donnez l'œuf à visiter; après, vous le faites mettre dans le mortier, et vous donnez dessus un coup avec le pilon. L'oiseau, redevenu libre, se montre, et vous feignez d'être surpris de sa présence et humilié de sa laideur.

Vous dites : « Voilà un Monsieur d'une mise bien

négligée pour se présenter en bonne compagnie; heureusement que j'ai ici une graine merveilleuse qui a la propriété de métamorphoser tout animal qui en aurait mangé seulement deux ou trois grains. Elle me vient d'un pays où tout est extraordinaire; je ne vous dirai pas son nom parce que je ne peux pas le prononcer, ce mot n'étant composé que de vingt-sept consonnes.

» Dans ce pays-là, ce sont les femmes qui battent les maris et les hommes qui donnent à têter aux enfants: c'est une coutume que je trouve très-louable, car il en résulte que l'on n'y rencontre point de mauvais ménages.

» Ce peuple n'a qu'un désagrément, c'est que n'ayant qu'un soleil de qualité médiocre et à moitié usé, il fait si froid l'hiver que le feu gèle, ce qui les gêne beaucoup dans la cuisson de leurs légumes.

» Du reste, tout y est agréable, on n'y trouve qu'honnêteté et prévenances. On prendrait les habitants des campagnes pour des bergers et des bergères du temps des Amadis, et tels qu'on en voit encore dans les pastorales et les idylles de Gessner, tant ces braves gens ont de délicatesse et de savoir-vivre. Jusqu'aux échos, qui sont en grand nombre chez eux, paraissent avoir reçu l'éducation la plus soignée; car, si on leur fait une question, ils ne vont pas bêtement, comme les nôtres, répéter mot à mot ce que vous dites, comme un enfant auquel on apprend sa leçon: ils répondent toujours obligeamment et à propos. Si, par exemple,

vous êtes au milieu d'une plaine, et que vous vous mettiez à crier : *Comment vous portez-vous?* l'écho répond de suite : *Ça ne va pas mal, et vous?* Enfin, on peut faire avec ces invisibles personnages une conversation très-sensée. »

Mais je m'aperçois que la mienne ne l'est guère, et que je ferais mieux de continuer l'explication de notre tour.

On prend le moineau et on le couche sur la graine. S'il se débattait trop, on l'entourerait d'un léger ruban pour lui assujettir les ailes et les pattes.

On le couvre de la cloche en appuyant un peu, pour étreindre les bords du petit vase. On attend quatre ou cinq secondes, comme pour donner le temps à l'oiseau de manger quelques grains. On retire la cloche, qui enlève avec elle le moineau et la graine; alors le serin sort de sa prison et s'envole.

On prend le vase en disant : « Il paraît qu'il a trouvé la graine de son goût, car voilà tout ce qu'il en a laissé; aussi, vous le voyez sous un habit plus décent.

Et on jette les feuilles de roses sur les dames.

Nota. — Si vous deviez entourer le moineau d'un ruban, il faudrait en attacher un pareil à la patte du serin.

Ce tour en présente plusieurs : le moineau que l'on croit sortir d'un œuf cassé; l'apparition du serin en place du moineau; le millet qui disparaît et qui semble changé en feuilles de roses; tout cela en fait un tour très-agréable.

SECTION XII.

Le tour du sucre et du café en grains.

Effet. — On fait voir deux boîtes, dont l'une est emplie de sucre, et l'autre de café en grains.

Pour prouver qu'il n'y a point de fraude, on verse tout le sucre et tout le café dans des vases séparés, et on les remet dans les boîtes que l'on éloigne l'une de l'autre.

On prie les spectateurs de bien remarquer où est le sucre et où est le café.

On les montre de nouveau sur place. Ensuite on touche les boîtes du bout d'une baguette, et celle qui contenait le sucre est alors remplie de café, et celle qui contenait le café est pleine de sucre. Enfin, ces deux amis ont changé invisiblement de domicile.

On vide encore une fois l'un et l'autre, pour faire voir que le déménagement n'est pas une illusion.

Un spectateur qui voyait faire ce tour disait à ses voisins et le plus bas possible : En vérité, en y songeant, on n'est pas en sûreté dans un spectacle comme celui-ci. Ces métamorphoses, ces objets enfermés qui changent de lieu invisiblement et sans bruit, à la volonté du magicien, tout cela doit donner de l'inquiétude aux spectateurs qui portent sur eux quelque chose de valeur. Je crois qu'il serait prudent de tenir

toujours les mains dans ses poches; et encore est-on bien sûr que cette précaution ne serait pas inutile? ces sorciers sont si malins! On m'a assuré qu'un jour un Monsieur avait prêté quelques pièces d'or à un prestidigitateur, qui les rendit après avoir fait son tour. Mais le Monsieur, de retour chez lui, ne trouva plus que des moules de boutons en place de ses louis. Vous voyez ce qu'on risque, si le physicien n'est pas riche en probité Aussi, j'ai soin de me tâter souvent pour m'assurer que ma montre est toujours dans mon gousset et ma bourse dans ma poche : vous agirez sagement en faisant comme moi.

On va voir, par l'explication du tour, combien ces craintes sont chimériques et mal fondées, et à quel point le savoir du prestidigitateur est calomnié. Ceci nous donne la mesure des lumières et de la sagesse des tribunaux d'autrefois, qui condamnaient au bûcher les prétendus sorciers, qui ne l'étaient pas plus que ceux qui font le tour qua je vais décrire.

Dans ce tour, on se sert de deux boîtes d'une forme cylindrique qui ont environ 12 centimètres de hauteur sur 9 de diamètre; elles doivent se ressembler parfaitement.

Sur ces boîtes s'ajuste une deuxième partie qui n'est guère plus haute que la gorge de la boîte.

Cette partie a un fond en treillage de fil de fer; elle est faite de deux pièces qui, entrant l'une dans l'autre, sont réunies en haut, et, ne se touchant pas dans le bas, laissent un espace pour recevoir la gorge de la

boîte. Quand cette partie est mise sur la boîte, elle n'en change pas la forme, car c'est elle-même qui sert de gorge au couvercle quand on ferme la boîte. Ce couvercle doit entrer aisément. A l'endroit de la réunion de la boîte avec sa deuxième partie, il y a un rebord à chacune d'elles, mais très-peu saillant. Celui de la boîte est en fil de fer recouvert de fer-blanc. Celui du faux fond est plat et un peu saillant sur l'autre, ce qui aide à enlever cette pièce avec le couvercle, quand il en est besoin. Quand on veut laisser cette deuxième partie sur la boîte, on retire le couvercle légèrement; et quand on veut enlever cette partie, on serre le couvercle en prenant par le rebord plat dont je viens de parler, et sur lequel pose le couvercle.

Ces boîtes sont connues des prestidigitateurs sous le nom de boîtes au sucre et au café.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

Préparation. — Dans la partie de dessus, que l'on pourrait appeler faux fond, ou double fond, on met à l'une des boîtes quelques morceaux de sucre. Dans cette même partie de l'autre boîte on met du café en grains: les boîtes paraissent pleines, bien qu'il y ait peu de l'un et de l'autre.

Vous remplissez de sucre la vraie boîte au-dessus de laquelle vous avez mis du café, et de café la boîte sur laquelle est le sucre.

Ces dispositions prises, vous ouvrez les boîtes en enlevant les parties de dessus avec les couvercles, que vous posez sur la table. Vous faites voir le sucre et le café que vous versez entièrement, comme je l'ai dit, dans d'autres vases, et vous remettez l'un et l'autre dans leurs boîtes.

Comme les spectateurs remarquent naturellement celle où est le sucre et celle qui contient le café, il faut trouver un moyen de détourner leur attention et de leur faire perdre de vue ce que l'une et l'autre de ces boîtes contiennent.

Dans ce but, vous prenez ces boîtes comme par distraction; vous en mettez une sous un bras et gardez l'autre à la main. Vous les changez plusieurs fois, comme pour les tenir d'une manière moins embarrassante.

Vous faites cette manœuvre en avançant vers les spectateurs, pour présenter à l'un d'eux une petite baguette que vous tenez aussi à la main.

Vous priez cette personne de venir toucher les boîtes avec cette baguette. En arrivant à votre table, vous posez les boîtes dessus; mais vous feignez de ne plus savoir ce que chacune contient.

Les spectateurs, qui ont cessé de les suivre de vue, le savent encore moins que vous. Vous levez les couvercles seulement, et on voit le sucre et le café qui sont dans les fausses boîtes. Vous les éloignez l'une de l'autre, en recommandant de ne pas oublier ce que chacune renferme.

Vous remettez les couvercles, et vous dites à la personne que vous avez fait venir près de vous : « Monsieur, cette baguette que vous tenez a, comme l'aimant, deux pôles dont les effets sont opposés. Touchez les boîtes avec ce bout-ci..... — Vous allez voir qu'il n'y a rien de changé. »

Vous retirez les couvercles seulement, et on voit le sucre et le café toujours dans les mêmes boîtes. Vous refermez en disant : « Maintenant, Monsieur, touchez avec l'autre bout.... » Vous enlevez, cette fois, les fausses boîtes avec les couvercles, et on voit que, dans la boîte où était le sucre il y a un moment, c'est le café qui s'y trouve, et que, dans l'autre, se trouve le sucre en place du café que l'on venait d'y voir. Vous versez l'un et l'autre dans des vases, et vous montrez l'intérieur des boîtes, en faisant remarquer qu'il n'y a absolument rien.

Les prestidigitateurs ont toujours fait et font encore ce tour de la manière qui vient d'être décrite ; mais Conus père a imaginé de l'exécuter d'une autre façon, qui, tout en rajeunissant le tour, lui donne une forme plus agréable. Au lieu de sucre et de café, il se servait d'un mouchoir blanc et d'un mouchoir de couleur. Dans les fausses ouvertures des boîtes, il faisait coudre ou coller, dans l'une, un morceau de mousseline ou de batiste, et dans l'autre, un morceau d'étoffe pareille à celle du mouchoir de couleur. Comme ces mouchoirs sont fournis par le prestidigitateur, il peut choisir ceux qu'il veut.

Du reste, c'est la même manière d'opérer dans l'exécution du tour.

SECTION XIII.

Boules changeantes.

L'analogie qui existe entre ce tour et le précédent me fait penser à le placer immédiatement après. Cette ingénieuse combinaison est de l'invention d'un amateur allemand, de ma connaissance, assez fort sur la prestidigitation, et qui a bien voulu que je la publie. En même temps que le tour est joli, il donne le moyen de tirer parti de ces boules abandonnées dont il est question dans la section X de ce chapitre, et l'on va voir que l'on peut encore s'en servir avec avantage.

Ces boules, décrites au commencement de la section que je viens de citer, doivent être très-grosses pour produire plus d'effet. On en prend deux. Les boîtes doivent se ressembler sous tous les rapports.

On peint une de ces boules en rouge et l'autre en noir. On peint les coques de même. La coque noire se met sur la boule rouge, et la coque rouge sur la boule noire.

Il est inutile d'entrer dans de plus amples explications, car c'est la même marche pour conduire le

tour, et la même manière d'exécuter que dans celui qui précède : toute la différence, c'est qu'au lieu de se servir de mouchoirs, on se sert de boules.

On ne peut se faire une juste idée de ce tour que quand on l'a vu faire. Ceux mêmes qui connaissent la construction de ces boîtes sont déroutés, parce qu'ils voient plusieurs fois les boules véritables, que l'on montre dans leur entier, quand ils pensent que l'on va ne faire paraître que les coques, et ils en sont à douter qu'il y ait réellement de ces dernières.

SECTION XIV.

Tour des pyramides.

Ce ne sont pas des pyramides d'Egypte que je veux parler, car je pense qu'elles seraient déplacées dans un cabinet de physique, et jamais je ne m'aviserai d'en faire l'acquisition, dans le cas où on les mettrait en vente. D'ailleurs, je ne crois pas qu'un prestidigitateur, quelque habile qu'il soit, puisse les trouver commodes pour jouer des gobelets. Et, je le dis sans jactance, malgré la haute renommée de ces pyramides, je doute qu'elles soient aussi merveilleuses que les miennes. Celles-ci ont encore cet avantage que, quand je ne m'en sers pas pour faire des expériences, je puis en orner ma

cheminée, et, pour cet usage, on me donnerait les pyramides d'Egypte pour rien, que je n'en voudrais pas.

Les pyramides que je vais décrire ne doivent leur nom qu'à leur forme. Parlons d'abord de leur effet.

On pose sur la table trois petits socles que l'on fait visiter. Sur chaque socle des coins, on pose un grand gobelet vide.

Sur le socle du milieu, on met une carafe remplie d'eau et de vin, moitié de l'un et moitié de l'autre.

On couvre ces trois objets chacun d'une pyramide, dont on fait voir l'intérieur.

On prend un long ruban, que l'on attache par le milieu à la pyramide qui couvre la carafe, et on attache les deux extrémités aux deux pyramides des coins. Alors le prestidigitateur annonce que, par cette communication qu'il vient d'établir, au moyen du ruban, entre les pyramides qui couvrent les gobelets, et celle du milieu qui couvre la carafe pleine, et par le concours de la baguette magique, l'eau et le vin vont sortir de la carafe, et se rendront séparément dans les gobelets, au choix des spectateurs, c'est-à-dire que le vin ira dans le verre que l'on désignera, et que l'eau ira dans l'autre.

Le choix étant arrêté, le prestidigitateur fait couler lentement la baguette le long du ruban, ensuite il retire ce ruban et lève la pyramide du milieu. On voit la carafe vide. Il lève les deux autres pyramides, et le verre désigné pour le vin en est plein, et l'eau se trouve dans l'autre verre.


Digitized by Google

Dans la partie supérieure de celles des coins, en dedans, existe un réservoir qui doit pouvoir contenir deux grands verres de liqueur. Pour construire ce réservoir, on fixe un fond à la distance convenable des sommets pour avoir la capacité dont je viens de parler.

Ce réservoir est partagé en deux parties égales, par une cloison qui va du fond au sommet et qui est soudée partout, de sorte que ce réservoir en forme deux.

Sous chacun de ces deux réservoirs est ajusté un petit tuyau de 5 ou 6 centimètres de longueur, et au-dessus, à l'extérieur, sur les deux côtés du sommet, on fait un petit trou pour laisser circuler l'air et introduire la liqueur dans les réservoirs.

La carafe est percée au fond, et doit pouvoir contenir autant de liqueur que les deux gobelets en contiennent ensemble, et chaque gobelet doit être de la capacité de chaque réservoir. Le socle sur lequel on pose la carafe doit pouvoir recevoir aisément, dans son intérieur, toute la liqueur que cette carafe contient. Pour que la liqueur puisse entrer, le socle est percé de petits trous qui ne se voient point, parce que le fer-blanc dont sont faits les socles est peint d'une couleur brune.

Les deux socles des coins sont faits comme celui du milieu, en forme de boîte plate; toute la différence, c'est qu'à ceux-là il n'y a point de trous. La pyramide du milieu est toute simple; elle n'a, bien entendu, point de réservoir, ni rien de particulier.

PRÉPARATION DE CES PIÈCES AU MOMENT DE FAIRE LE TOUR.

On bouche le trou du fond de la carafe avec une petite boulette de cire. Pour emplir les réservoirs des pyramides dont on doit couvrir les gobelets, on commence par boucher les petits tuyaux qui sont dans leur intérieur; ensuite, avec un entonnoir dont le tuyau est très-menu, on met, par le trou qui est au-dessus de chaque réservoir, dans l'un, un verre d'eau, et dans l'autre, un verre de vin, et on bouche aussi ces trous avec une boulette de cire; mais, pour ne pas se tromper, on bouche le trou du réservoir à l'eau avec de la cire blanche, et celui du vin avec de la cire rouge.

Quand ces boulettes de cire sont mises sur les trous, on débouche les tuyaux de l'intérieur des pyramides. Il n'y a pas de danger que la liqueur en sorte, car cette disposition fait l'effet d'une pompe à vin qui serait pleine, et dont on aurait bouché une des ouvertures.

Vous emplissez la carafe en présence de l'assemblée, en y mettant un verre d'eau pure et un verre de vin, et vous la posez sur le socle en la couvrant de sa pyramide, en même temps que vous ôtez du doigt la boulette de cire qui bouche le trou fait au fond de ladite carafe.

Vous demandez alors dans lequel des deux verres,

celui de droite ou celui de gauche, on veut que le vin passe. Si, par exemple, on indique le verre de gauche, on prend une pyramide; en en couvrant ce verre, on retire la boulette rouge avec le doigt, et en couvrant l'autre verre, on retire la boulette blanche.

Vous attachez le ruban, et, pendant ce temps et celui employé pour la pantomime de la baguette sur le ruban, les liqueurs s'écoulent, et quand vous levez les pyramides, on voit la carafe vide et les gobelets emplis de la liqueur demandée.

Pour dérouter davantage les spectateurs, on peut, en commençant le tour, assurer que les pyramides sont toutes simples, sans aucun apprêt; et, en parlant, on montre de loin l'intérieur de celles des coins, et comme cet intérieur est peint en noir, on ne peut pas apercevoir le fond ni le petit tuyau. On les repose, et on prend celle du milieu. On avance vers les spectateurs en frappant des doigts sur cette pyramide, et on la met entre les mains de quelqu'un. Les assistants, voyant qu'il n'y a rien à celle-là, pensent naturellement que les autres sont de même.

On en peut faire autant des socles, en prenant ceux des coins sans affectation et comme premiers venus; mais il faut employer cette ruse avec adresse et naturel.

SECTION XV.

Tour du plumet.

Effet. — On emprunte une pièce de cinq francs, que l'on fait marquer.

On emprunte aussi un grand châle, dans lequel on enferme la pièce. On donne le tout à tenir, en priant la personne à laquelle on s'adresse de se saisir, du bout des doigts, de la pièce ainsi enfermée, de sorte que le châle demeure pendant.

On demande une tabatière, et on la pose sur la table. Ensuite, on prend un long tube dans lequel on introduit un grand plumet; on ferme ce tube, et on le donne à tenir à quelqu'un, après avoir fait remarquer, en rouvrant le tube, que le plumet y est réellement.

On prend la tabatière qui était sur la table, et on la donne aussi à tenir. On reprend la pièce et le châle de la main de la personne qui les tenait, et, au travers du châle, on retire la pièce et on l'envoie dans la tabatière que tient une autre personne; puis on commande au plumet qui est dans le tube de venir dans le châle prendre la place de la pièce. On relève le châle, et on montre le plumet. On fait ouvrir la tabatière; on y trouve la pièce marquée. On ouvre aussi le tube pour faire remarquer qu'il n'y a plus rien.

Explication. — Il faut deux plumets pareils : à l'un

d'eux, on fixe à la queue une pièce de cinq francs, ou, pour ne pas percer une pièce de cette valeur, on s'en procurera une fausse ou une médaille de peu d'importance, qui serait de même diamètre.

Il faut encore un tube ou étui en cuivre ou en fer blanc, qui puisse contenir le plumet dans toute sa longueur. Le fond de ce tube se retire à volonté : il entre comme la cuvette d'une tabatière ronde entre dans son couvercle, c'est-à-dire qu'il entre à gorge dans le tube, en laissant une légère saillie en dehors, formée de son propre fond.

Dans le haut de ce tube, il y a une fausse ouverture faite à peu près comme celles qui sont sur les boîtes au sucre et au café, mais un peu plus profonde; le couvercle se met de même par-dessus, et peut aussi s'enlever seul, ou avec la fausse ouverture, en pressant avec les doigts.

Cette fausse ouverture sert à contenir un bout de plumet qui donne l'apparence du plumet véritable.

Ce tour se fait au commencement d'une séance, ou d'une partie de séance, parce qu'il faut placer le plumet à la pièce dans l'intérieur de la manche de l'habit, tout de son long et de façon à ce que la pièce vous touche la paume de la main.

On emprunte une pièce de cinq francs que l'on fait marquer. On emprunte aussi un châle, dans le milieu duquel on feint de mettre la pièce par-dessous; et comme, pour faire ce semblant, on est obligé d'étaler le châle le long du bras, au lieu de mettre la pièce

marquée, on la garde dans la main et on tire celle qui tient au plumet, lequel plumet vient avec et se trouve totalement caché par le châle.

On prie une personne de tenir du bout des doigts cette pièce enfermée, et le châle se trouve naturellement pendant. Alors on demande une tabatière, et en allant la poser sur la table, on y introduit adroitement la pièce de cinq francs qui restait dans la main.

On prend le tube duquel on a ôté le fond qu'on a posé sur la gibecière, et à la vue de tous, on met dans ce tube le plumet qui était resté sur la table.

Comme le tube est ouvert par le bas, et que vous êtes devant votre table, le plumet tombe dessous sans que personne puisse s'en apercevoir. On remet adroitement le fond qu'on reprend sur la gibecière, on ferme l'étui, et on le donne à tenir à quelqu'un, après l'avoir rouvert pour montrer que le plumet y est toujours; mais on ne fait voir que le bout de plumet, parce qu'on a eu soin de ne retirer que le couvercle.

Ces dispositions prises, on va chercher la tabatière qui était restée sur la table, et on prie un des spectateurs de la mettre dans sa poche. On reprend le châle de la main de la personne qui s'en était chargée, et toujours par la pièce attachée au plumet. Alors on feint de prendre cette pièce au travers du châle, et de l'envoyer dans la tabatière; puis on commande au plumet, qui est dans le tube, de venir dans le châle à la place de la pièce.

On découvre le plumet, en ayant soin de tenir la

pièce cachée dans le creux de la main. On fait ouvrir la tabatière, dans laquelle on trouve la pièce marquée que l'on fait reconnaître, et ouvrant le tube, en enlevant la fausse ouverture avec le couvercle, on fait voir qu'il n'y a plus rien,

On peut simplifier le tour en supprimant la pièce qui tient au plumet, et l'emploi de la tabatière, qui n'est qu'accessoire au tour. On se sert alors d'un bout de crayon, que l'on feint de placer sous le châle, mais que l'on retient dans la main en donnant à tenir la baleine du plumet à sa place. On feint de retirer le bout de crayon au travers du châle, comme on fait avec la pièce. On commande au plumet renfermé dans l'étui de venir dans le châle, on lève ce châle, et on fait voir le plumet. On montre l'intérieur du tube pour prouver qu'il est vide.

On peut encore faire ce tour plus simplement et sans se servir de tube. Alors, on a plusieurs plumets placés dans ses manches, et on les fait paraître dans le châle l'un après l'autre.

Ayant emprunté un châle, on dit, en l'étendant sur son bras : « Il n'y a rien dans ce châle, comme vous voyez ? » On tire un plumet, en prenant le châle par le milieu ; on continue en disant : « Mais si ; je crois sentir quelque chose. » On découvre un plumet. — « En voici encore un ! — Encore un autre !!!... »

On comprend que chaque fois que l'on veut tirer un plumet, il faut jeter le châle sur son bras, sous prétexte de faire voir qu'il n'y a rien dedans. On peut mettre

deux plumets dans chaque manche, pourvu qu'elles soient un peu larges. Il faut alors manœuvrer le châle par des mouvements bien naturels et bien légers.

Nota. — Je crois que l'on pourrait faire trouver dans le châle d'autres objets que des plumets, tels que des fleurs, des drapeaux, etc., toutes choses que l'on peut placer facilement dans les manches.

Ceci me fait penser à un joli petit tour qui n'est connu que de très-peu de professeurs. Ce tour fut imaginé en ma présence par un habile prestidigitateur, qui l'a exécuté dans une séance donnée devant une nombreuse assemblée, et qui en a été très-bien accueilli. Je vais le décrire.

SECTION XVI.

Multiplication des drapeaux.

On fera une certaine quantité de petits drapeaux de diverses couleurs. La manière de les confectionner est bien simple : on choisit des morceaux d'une étoffe très-mince, et on les coupe longs et étroits. On leur donne 10 ou 12 centimètres de longueur, sur 3 ou 4 de largeur ; on les attache ou on les colle par un bout à des brins de bois très-menus, tels que des petites branches de bouleau ou d'osier. On en assemble une dou-

zaine, et on les roule fortement ensemble; on n'en laisse qu'un d'étendu. En tenant ce paquet, le dos de la main se trouve naturellement en face des spectateurs, et on ne peut voir les hampes des drapeaux. Et comme il n'y a qu'un drapeau d'étendu, qui cache lui-même aux yeux des personnes présentes le petit rouleau qui se trouve de votre côté, il semble réellement que vous n'en tenez qu'un seul.

On prépare trois ou quatre petits paquets semblables, on en met un ou plusieurs dans sa manche, on en met aussi sous l'habit.

Ces dispositions faites, on fait naître une occasion pour exécuter le tour, ce qui est facile. Par exemple, vous vous adressez à un enfant qui vous aura rendu quelques petits services, comme de tenir une boîte, de prendre des cartes, etc. Alors, vous lui dites : « Mon ami, pour vous récompenser de votre obligeance, je vais vous donner quelque chose, afin que vous vous souveniez de moi. »

Vous allez chercher un paquet et vous dites à l'enfant : « Voulez-vous accepter ce drapeau? il vous fera grandir, si vous le tenez toujours sur vous. » L'enfant accepte volontiers; mais vous regardez d'autres jeunes gens, et, comme si vous remarquiez qu'ils convoitent aussi un drapeau, vous dites : « Messieurs, je vois que vous désirez que je vous fasse le même cadeau? hé bien! je vais vous satisfaire. » Alors, vous roulez vivement les hampes entre vos mains, et on voit les drapeaux se développer, se multiplier et présenter

un volume considérable; vous les distribuez; mais, quand vous êtes arrivé au dernier, vous profitez d'un demi-tour de corps pour tirer habilement un paquet de la manche, et vous le joignez vite au drapeau qui vous reste, et, sans interruption, vous roulez de même entre vos mains ce nouveau paquet, et vous faites encore une distribution. Vous procédez toujours ainsi jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus de paquets.

Le description de ce petit tour ne peut pas donner une idée de son effet, surtout quand on connaît le moyen de le faire avant de l'avoir vu. Mais que l'on réfléchisse que, s'il est fait avec adresse, les spectateurs ne voient qu'un seul drapeau et sont bien persuadés qu'il n'y en a qu'un; que l'on se figure leur étonnement quand ils voient apparaître une multitude de drapeaux qui semblent émanés d'un seul que l'on n'a pas quitté des yeux. Ce tour est aussi brillant au théâtre qu'au salon.

SECTION XVII.

Transposition singulière.

Ce tour est très-agréable et bien facile à exécuter. On pourrait, en le voyant, le prendre pour de l'escamotage; il n'en est rien : son effet n'est dû qu'à la construction des pièces dont on se sert, comme on va

le voir; et on sait que l'escamotage ne s'opère qu'au moyen de l'adresse et de la légèreté des mains, sans le secours d'aucun objet mécanisé. Ainsi, par exemple, quand, dans un lieu où se trouvent réunies un grand nombre de personnes, il y en a une qui, voulant moucher son nez pour mieux savourer une prise de tabac, ne trouve plus dans ses poches ni mouchoir, ni tabatière, on peut être certain que, dans cette multitude, il y a un facétieux escamoteur qui, par désœuvrement, vient de faire un tour de son métier, en opérant la transposition desdits objets de la poche d'un autre dans la sienne.

Pour notre tour, il faut d'abord un vase en bois de la forme dite *Médicis*. Depuis le milieu du pied de ce vase jusqu'au fond de son ouverture, passe un fil de fer aux deux extrémités duquel est fixé un bouton plat qui le maintient dans sa position; et, dans le pied, est placé un petit ressort à boudin à travers duquel passe le fil de fer. Par le moyen de ce ressort, quand on pousse avec le doigt le bouton du bas, celui du haut, qui est dans l'intérieur du vase, se lève et laisse ouvert le trou circulaire où se place le bouton.

La partie inférieure du vase, qui a la forme d'une demi-sphère, est creuse et évidée le plus possible.

Cette partie, qui est destinée à recevoir la graine que l'on met dans le vase, tient à vis à la partie supérieure. On appelle cette pièce *vase au millet*.

Voici son effet : on met du millet dans le vase; si l'on pousse le bouton du bas, alors, celui du haut, se

levant, permet à la graine de couler dans la partie inférieure. On laisse redescendre les boutons en lâchant le doigt, et le vase paraît vide.

Maintenant, il nous faut encore une pièce. C'est un gobelet d'escamoteur, dans l'intérieur duquel est placée, environ au milieu, une soupape à ressort, qui est maintenue en dedans par un crochet qui correspond en dehors par un petit bout de fil de fer qui sort par un trou percé sur le côté, à peu de distance de la tête du gobelet, de sorte que, si l'on pousse cette pointe avec le pouce, en prenant le gobelet, le crochet laisse échapper la soupape qui s'ouvre brusquement.

Au bout de cette soupape est ajoutée une espèce de cuillère qui fait le crochet ; elle est aussi en fer-blanc, et sert à ramasser les objets qu'on met sur la table et que l'on couvre du gobelet. Cette pièce se nomme *gobelet à ramasser*.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

On emplit d'avance de millet la partie du gobelet qui est entre la tête et la soupape. On ferme cette soupape et le millet est maintenu.

Vous vous présentez avec le vase dans la main gauche et un œuf caché dans la main droite. Vous montrez l'intérieur, pour faire voir qu'il n'y a rien, et, sous prétexte de faire remarquer que ce vase n'est pas percé, vous le transportez vivement de là main gauche à là

droite, en y introduisant l'œuf que les doigts maintiennent dans l'intérieur, en même temps que le pouce soutient le vase en dehors; et vous montrez le dessous du pied.

Vous reprenez le vase de la main gauche, et, en présence de l'assemblée, vous l'emplissez de millet, et, comme ce millet cache l'œuf entièrement, vous pouvez exposer le vase à la vue des spectateurs.

Vous prenez un œuf, que vous faites visiter, vous le mettez sur la table et vous le couvrez d'un gobelet.

Vous annoncez que vous allez faire venir le millet sous le gobelet, et que l'œuf, qui est sous ce gobelet, va prendre la place du millet qui est dans le vase. Vous montrez encore une fois le vase rempli de millet; vous le couvrez de son couvercle, et aussitôt vous poussez le bouton de dessous, et le millet tombe dans la partie inférieure du vase et laisse l'œuf isolé. Vous levez le gobelet, pour faire voir que l'œuf y est toujours, et, en le reposant, vous poussez avec le pouce la petite pointe qui fait ouvrir la soupape. Le millet tombe en même temps que la cuillère de la soupape ramasse l'œuf et le retient dans l'intérieur du gobelet.

Vous faites l'attouchement de rigueur avec la baguette, sur le vase et sur le gobelet, vous levez l'un et vous découvrez l'autre, et les spectateurs voient l'œuf dans le vase et plus de millet, et le millet sous le gobelet en place de l'œuf qui y était.

SECTION XVIII.

Tour du gros dé.

En 1831, un dé à jouer, d'un volume gigantesque, ayant un mètre cube, fut trouvé dans un désert d'Afrique par une caravane arabe. Ce dé fut apporté au Caire, et comme il avait quelque chose de particulier, d'extraordinaire, les savants du pays s'assemblèrent pour l'examiner.

En effet, on trouva beaucoup d'hiéroglyphes tracés en bas-relief sur les six surfaces de ce grand dé, et nos savants les expliquèrent, non sans difficulté ni sans débats. Les uns croyaient voir qu'il nous venait de l'étoile Syrius; d'autres, n'allant pas si loin, prétendaient qu'il sortait de la planète de Saturne, d'où il nous était arrivé, peut-être en compagnie de plusieurs aérolithes.

Après bien des contestations, cette dernière assertion prévalut; mais on rejeta le sentiment de ceux qui présumaient que c'était un des ornements qui s'était détaché du chaton de l'anneau de la planète.

Enfin, on tomba d'accord aussi sur cette opinion, que ce dé servait aux Saturnins pour faire la partie, comme nous nous servons des nôtres, et on convint qu'il était probable que son volume était approprié à la taille des habitants du globe en question.

Ce jugement me paraît fort judicieux; car, si Saturne est onze cents fois plus gros que la Terre, si nous en croyons nos astronomes, tout doit y être dans les mêmes proportions, parce que la nature est toujours conséquente dans ses œuvres.

Donc, les hommes de ce monde-là doivent être onze cents fois plus grands que nous, et, certes, ils feraient de beaux tambours-majors dans nos armées.

Comme nous sommes dans un siècle où on ne trouve plus rien d'impossible, je dis que, si l'on s'avise d'inventer le moyen d'aller visiter ces gens-là, il serait imprudent de faire ce voyage; car les chats de chez eux pourraient bien nous manger comme des souris, et les oies de leur basse-cour nous prendraient sans doute pour des hannetons. D'ailleurs, que d'autres accidents n'aurions-nous pas à redouter? Si, par exemple, nous passions auprès d'un de ces Messieurs dans le moment où sa poitrine l'obligerait de procéder à une expectoration!... nous serions inondés comme d'une vague..... Mais je crois que je divague.

Pardon, lecteur, je vais vite rentrer dans la voie, ce que j'aurais dû faire plus tôt, en vous disant, sans préambule ni digression, que le dé dont je viens de parler a donné aux prestidigitateurs qui l'ont vu l'idée du tour que nous allons décrire, et que, s'ils n'ont pas conservé tout-à-fait la dimension du prototype dans le leur, c'est à cause de l'embarras de le poser sur les genoux d'une dame sans la gêner.

Ce tour ne date pas de longtemps, mais il s'est pro-

pagé assez vite. Il a été, en moins d'une année, la possession de tous les prestidigitateurs, qui le conservent toujours dans leur répertoire, parce qu'on le voit toujours avec un nouveau plaisir, quand même on l'aurait déjà vu plusieurs fois.

Il y a différentes manières de l'exécuter ; j'en décrirai trois. Dans ces trois, il y en a une que l'on voit rarement et qui maintient ce tour dans le nombre des plus curieux ; et une autre, plus rare encore, puisque je ne connais qu'un seul prestidigitateur qui s'en serve. Cette dernière est enrichie d'une circonstance qui rend ce tour vraiment frappant.

Je vais commencer par expliquer comment on le fait le plus ordinairement.

Ce dé est un cube de bois auquel on donne environ 9 à 10 centimètres de surface. C'est loin du dé de Saturne, mais cela n'est déjà pas mal pour nous, chétifs. On le fait peindre en façon de dé à jouer : on a adopté l'usage de peindre les points en blanc sur un fond noir.

Ce dé entre à l'aise dans une espèce de boîte en fer-blanc que l'on fait peindre comme le dé, et qui semble être un dé elle-même, étant posée sur son ouverture, car il y a une surface d'ouverte sur les six.

Ce faux dé entre à son tour, aussi à l'aise, dans une autre boîte que l'on aura fait peindre à volonté. On lui donne, si on veut, par la couleur, l'apparence de l'acajou ou du palissandre.

La couleur dont on se sert pour peindre les pièces en fer-blanc est toujours au vernis.

On peindra en noir l'intérieur de ces deux boîtes.

On met ces trois pièces l'une dans l'autre, et elles doivent toutes s'affleurer. Etant placées sur la table, l'ouverture en bas, si l'on ne veut enlever que la boîte de dessus seulement, on la prend avec légèreté. Si on veut enlever le faux dé avec, on serre un peu avec les doigts. La flexibilité naturelle du fer-blanc produit, sur ce faux dé, une pression qui permet de l'enlever avec la boîte.

Notez bien que le faux dé doit toujours passer pour le vrai. Notez encore que, quand il est dans la boîte, on peut montrer hardiment l'intérieur, parce que ce faux dé ne peut pas être aperçu, d'autant moins encore que l'intérieur est noir.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

On se présente, ayant ces trois pièces l'une dans l'autre à la main. On sort le vrai dé pour le faire visiter, et après on le remet dans la boîte. On emprunte un chapeau. Ici, il faut trouver le moyen de mettre le vrai dé dans le chapeau, sans faire naître aucun soupçon. Un seul mot vous en donne l'occasion.

Vous demandez si on veut que vous fassiez passer ce dé dans le chapeau, visiblement ou invisiblement.

Si l'on répond visiblement, alors vous mettez le tout dans le chapeau, et vous retirez la boîte. Vous montrez l'intérieur du chapeau; on voit le faux dé,

que l'on prend pour le vrai, qui est dessous, et vous dites : « Ma foi ! cela n'est pas difficile, le voilà, et je l'ai mis visiblement, puisque vous l'avez demandé. Si vous aviez voulu que je le fisse passer invisiblement, voici ce que j'aurais fait. »

Vous allez à votre table et vous y posez le chapeau. Vous en retirez le faux dé seulement, et vous le mettez sur la table, en prenant garde de laisser apercevoir l'ouverture. Faites attention que les spectateurs prennent ce faux dé pour le vrai, et qu'ils sont loin de penser que dernier est resté dans le chapeau.

Vous prenez un plat ou une assiette que vous mettez sur le chapeau. Vous demandez un second chapeau que vous posez sur l'assiette, le fond en haut. Sur ce chapeau de dessus, vous placez le faux dé que vous couvrez de sa boîte, et vous dites : « Messieurs, je vais maintenant faire passer invisiblement ce dé dans le chapeau de dessous. » Et, en parlant, vous faites voir encore le faux dé, en levant la boîte à moitié. Du bout de la baguette, vous touchez cette boîte, et vous la levez en serrant, pour enlever avec le faux dé. Vous montrez l'intérieur, et, retirant le chapeau et l'assiette, vous faites voir, dans le chapeau du bas, le dé que vous faites tomber bruyamment sur la table.

Nota. — Si, en commençant, on vous demandait de le faire passer invisiblement, ce serait la même chose; seulement, vous diriez, en mettant de même le tout dans le chapeau et en reprenant la boîte : « Vous avez raison, car, pour le faire passer visiblement, il n'y au-

rait que cela à faire, et le tour ne serait pas bien surprenant. » — Vous continuez alors comme il vient d'être expliqué.

Seconde manière de faire le tour du gros dé.

Pour celle-ci, nous avons besoin d'une nouvelle pièce, dont voici la construction :

On aura une boîte toute simplement faite en bois très-mince. Cette boîte est carrée et destinée à contenir un faux dé, pareil à celui dont il est parlé ci-dessus.

On aura encore une autre boîte, proprement faite, dont la longueur, prise dans l'intérieur, sera un peu plus que deux fois la largeur totale de la première boîte, et sa largeur, prise aussi dans l'intérieur, est de la même largeur que la petite boîte.

On met la petite boîte dans la grande, de laquelle elle vient presqu'affleurer les bords, et doit y couler aisément dans toute sa longueur. Cela étant ainsi disposé, sur l'ouverture de la grande boîte et juste au milieu, on fixera une traverse, qui fera paraître la boîte partagée en deux cases, et de chaque côté de la traverse à chaque case, il y a un couvercle battant, à charnières, de même épaisseur que la traverse. Il est indispensable que le faux dé, qui est dans la petite boîte intérieure, puisse sortir des cases aisément.

Quant à cette petite boîte qui est dans la grande, elle ne peut plus en sortir, parce que, sur l'épaisseur des bords de la grande, il y a une bordure plate et mince en bois noir, qui est saillante de 3 ou 4 millimètres sur l'ouverture.

A chaque couvercle, en dedans, on écrira un numéro : sur l'un, le n° 2; sur l'autre, le n° 1.

On peint aussi en noir tout l'intérieur de la boîte.

EXÉCUTION DU TOUR.

Comme dans le précédent, on fait visiter le vrai dé. Ensuite on fait voir la boîte aux deux cases, dans l'une desquelles on aura placé un faux dé, mis dans la petite boîte intérieure, qui doit toujours le recevoir. Ce faux dé est placé de manière à laisser paraître une surface à points; mais, pour que l'on ne s'aperçoive pas de la présence de ce faux dé, on montre les cases l'une après l'autre.

En levant le couvercle, on fait voir d'abord la case vide; on ferme, et, en penchant la boîte, on fait couler le dé dans celle qu'on vient de montrer. On fait voir ensuite l'autre case, qui se trouve vide à son tour. De cette manière, il semble qu'il n'y a rien dans la boîte.

On pose cette boîte sur une table ou sur autre chose, mais en vue des spectateurs.

On prie une personne de retenir un des numéros. Revenu à sa table, sur laquelle est resté le vrai dé, on dit : « Je vais tâcher de faire entrer invisiblement ce dé sous la boîte que voici. (La boîte qui contient le faux dé reste aussi sur la table pendant que l'on fait voir la boîte à deux cases.) Vous voyez qu'il est de la même dimension, et qu'il en remplit toute la capacité. »

En donnant cette explication, on introduit adroitement une balle ou une pomme, préparée à cet effet, dans le faux dé renfermé dans la boîte, et on prend une assiette que l'on pose sur l'ouverture de la boîte, sous prétexte d'intercepter toute communication. Ayant une main sous l'assiette et l'autre sur la boîte, on fait faire, de bas en haut, un demi-tour à ces deux objets, afin que la boîte soit en dessus et l'assiette en bas. On les pose sur la table.

L'assiette que l'on met sur la boîte et le renversement dont je viens de parler sont nécessaires pour maintenir et cacher la balle qu'on a fourrée dans le faux dé.

On continue en disant : « Si je n'avais à escamoter qu'une balle comme celle-ci (on en prend une pareille à celle qui est dans la boîte), je ne serais pas embarrassé, parce que, pour qui sait jouer des gobelets, cela n'est pas difficile, comme vous voyez (on l'escamote en la laissant tomber sur la gibecière, et on lève la boîte en emportant le faux dé, pour faire voir la balle qui est dessous. On retire cette balle, et on repose la

boîte contenant le faux dé); mais, pour ce dé, c'est différent; cependant, je vais essayer de le faire. »

On prend le dé et on le porte sous la table, et disant qu'on va le faire passer au travers, on le laisse sur la gibecière, et on lève la boîte qui couvre le faux dé, que les spectateurs prennent pour le véritable. On recouvre et on ordonne au dé de passer dans la case du numéro retenu. On fait nommer ce numéro, et en ouvrant le couvercle de sa case, on fait voir le dé; comme pour mieux le montrer, on le retire en renversant la boîte, mais toujours en prenant garde de laisser apercevoir l'ouverture.

On remet le dé dans sa case, mais, cette fois, l'ouverture en dessus, et on ferme.

On va lever la boîte en emportant le faux dé, et on fait voir qu'il n'y a plus rien.

On ordonne de nouveau au dé de sortir de la case où il est, et de revenir sous la boîte qui est sur la table. On fait voir que le dé est revenu, et prenant la boîte aux cases, on les ouvre toutes deux, et les spectateurs voient qu'il n'y a plus rien.

Cette dernière particularité produit un effet frappant, car les spectateurs ont bien vu remettre le dé dans la boîte à laquelle on n'a plus touché; et comme le faux dé, vu dans son intérieur, représente bien le fond de la case, il semble réellement que la boîte est absolument vide, et on ne conçoit pas cette disparition.

Enfin, on termine le tour en feignant de reprendre le dé par-dessous et au travers de la table sur laquelle

on le jette, et on lève la boîte avec le faux dé, pour faire remarquer qu'il n'y a plus rien.

Troisième manière de faire le tour du gros dé.

On commence le tour à peu près comme dans la première manière; on fait visiter le dé et on le remet dans le faux, enfermé dans la boîte.

On emprunte un chapeau, et on dit: « Mon intention est de faire passer le dé dans ce chapeau; non pas en le mettant comme cela (on le met avec le faux en retirant la boîte) : il n'y aurait pas grand'malice, mais invisiblement.

On retire le faux dé seulement, et on va le poser sur une boîte quelconque, mais un peu haute, que l'on a mise à dessein sur la table.

On demande un mouchoir, on en couvre le chapeau qui contient le vrai dé, et on prie une dame de tenir ce chapeau sans rien déranger.

Comme, dans ce moment, il est nécessaire d'amuser un peu les spectateurs, on leur donne la boîte à visiter, en recommandant de bien l'examiner, pour tâcher de découvrir le mécanisme qu'elle contient. On continue de parler, en affirmant que cette boîte, qui paraît si simple, est cependant très-compliquée dans son ensemble.

Pendant ce verbiage, que l'on débite devant sa table, on tient, comme par distraction, le faux dé dans lequel

on introduit un verre plein de vin, qui était préparé sur la gibecière, et on le reporte ainsi sur la boîte où il était.

On reprend la boîte qu'on avait donnée à visiter, et on va en couvrir le faux dé sous lequel il y a un verre de vin. On prévient que l'on va escamoter ce dé, qui pourtant est bien sous la boîte.

On prend un verre pareil à celui qui est sous le faux dé et on l'emplit de vin. Pendant que l'on verse, on prend de la main droite une poignée de petits morceaux de papier de diverses couleurs, disposés sur la gibecière.

On prend le verre et on dit : « Messieurs, je vais faire semblant de boire ce vin; vous allez croire que je bois effectivement, il n'en sera cependant rien, car le vin va se retrouver dans le moment. Mais il faut que je prenne le gobelet de la main gauche; on sait que cette main est consacrée à toutes les opérations magiques. »

On boit, et on transporte de suite le verre dans la main droite, où sont les petits papiers, et feignant de jeter le gobelet en l'air, on le laisse retomber sur la gibecière dans le moment que l'on lance au vent les morceaux de papier, et on dit : « Il n'y a plus ni vin, ni verre; mais ils ne sont pas perdus. » On lève la boîte en emportant le faux dé avec, et le verre de vin apparaît seul. On continue en disant que le dé vient de passer dans le chapeau tenu par la dame.

On lève le mouchoir et on fait voir le dé.

Nota. — Il ne faut pas croire qu'il soit difficile et embarrassant de mettre le verre rempli de vin sous le faux dé : rien de plus aisé. La boîte que l'on a mise sur la table pour y poser ce faux dé cache d'abord le verre que l'on prend sur la gibecière, et, tout en parlant, vous fourrez doucement le gobelet sous le faux dé, que vous n'avez qu'à couler lentement et sans affectation sur les parois intérieures de la boîte; on n'a simplement qu'à soutenir le verre par le fond, puisqu'il se maintient de lui-même dans le faux dé. D'ailleurs, les spectateurs, attentifs à ce que vous dites, le sont peu aux mouvements de vos mains qui, du reste, n'ont rien de suspect.

Comme la description de tous ces tours de dé a dû paraître passablement ennuyeuse au lecteur, je vais le laisser reposer un peu, en l'entretenant d'un petit tour d'une nature toute particulière, et qui, je l'espère, ne fatiguera pas son attention; mais j'avoue que je suis fort embarrassé pour entrer en matière; matière, hélas! qu'on n'aborde qu'avec crainte et circonspection.

SECTION XIX.

Expérience qui ne sera pas du goût de tout le monde. Dissertation sentimentale où l'on trouvera que l'art est préférable à la nature.

Comment nommerai-je le résultat d'une digestion bien conditionnée, sans scandaliser les oreilles et faire soulever l'estomac? Hélas! pourquoi nos mœurs ne nous permettent-elles pas toujours d'appeler un chat, un chat? Cela simplifierait beaucoup notre langue, et je ne serais pas dans l'embarras où je me trouve en ce moment.

J'ai bien un mot qui ferait parfaitement mon affaire, et que l'on emploie sans scrupule, même dans le monde le plus délicat, pour désigner les taches que la boue des rues fait aux vêtements, car on dit sans vergogne : Mes souliers sont *crottés*; j'ai de la *crotte* au bas de ma robe. Mais, si je fais usage de ce mot pour désigner le produit dont je veux parler, alors, on sent qu'il se dénature, qu'il salit la pensée et qu'il devient un objet de dégoût pour tout le monde.

Cependant, il ne serait question ici que de l'œuvre d'un chien; cela ne tire pas autant à conséquence. Bon Dieu! que faire? ou plutôt, que dire? Éloquent Mercure, prudente Minerve, inspirez-moi!

On ne s'attendait guère
De voir Pallas en cette affaire.

Je crois que je le tiens! oui..... caca : ce mot est mignon et coquet. J'avais bien celui de déjection, qui m'a été donné par un disciple d'Esculape, mais je le trouve trop doctoral, point assez harmonieux : décidément, je crois que caca est de meilleur goût. Nous allons donc bientôt nous occuper d'un caca de chien.

O sage Platon! savant Aristote! et toi, vertueux Socrate, pourquoi êtes-vous décédés? Si vous viviez encore, que je serais curieux de m'entretenir avec vous, par la voie du télégraphe électrique, afin que vous m'appreniez la cause de cette répulsion que nous éprouvons tous à la vue et même au nom de la matière que nous allons traiter; car, enfin, elle ne manque pas de certaines qualités fort gentilles; deux sens, au moins, en sont agréablement affectés : le *tact* et la *vue*.

Par l'effet magique d'un travail de l'estomac, que les substances nourrissantes ont subi, et après avoir passé et séjourné quelques heures dans de longs tuyaux arrangés dans un cabinet noir, à l'instar d'une famille de couleuvres qui feraient la méridienne, ces substances sortent de leur prison, et nous apparaissent, à leur entrée dans le monde, tantôt décorées d'une belle couleur d'or, une autre fois sous celle d'une riche ébène, de forme et de consistance très-variable.

Ces belles couleurs doivent réjouir l'œil; donc la vue est satisfaite.

Quant au tact, ne voyez-vous pas souvent des dames vous dire, en se promenant : *J'ai marché sur quelque chose de doux*, ne trouvant pas de termes plus convenables, pour exprimer la sensation dont elles viennent de jouir ? L'ouïe reste neutre dans cette conjoncture.

Je conviens que les deux autres sens n'y trouveraient pas beaucoup d'agrément, mais rien ne peut tout posséder, tout satisfaire. Reprenons notre caca.

Si je place cette saleté dans mon ouvrage, ce n'est pas pour en faire l'ornement ; mais elle a son beau côté, et c'est ce qui m'engage à vous en entretenir. D'abord, elle procure à ceux qui n'aiment pas les chiens, le plaisir de les faire bâtonner. De plus, ceux qui sont d'une humeur taquine, trouvent à se satisfaire, en faisant gronder des femmes de chambre, auxquelles on reproche durement de n'avoir pas fait disparaître un dépôt malencontreux. Elle donne aussi le moyen d'opérer des métamorphoses agréables et surprenantes, et bien d'autres jolies choses encore.

Par lui-même, l'objet dont il est question n'est pas nouveau ; on en a vu, depuis longtemps, étalés sur des tables, comme des pains-d'épices, chez les marchands de curiosités, voire même sous forme de bonbonnières.

Il n'est point de serpent, ni de monstre odieux,
Qui, par l'art imité, ne puisse plaire aux yeux.

Mais, rarement, l'imitation est parfaite, et peu de

personnes connaissent la manière de réussir. De plus on ignore l'avantage que la prestidigitation peut en tirer. C'est donc aussi pour donner ces connaissances à mes lecteurs, que j'ai inséré cette plaisanterie dans ce traité.

Commençons par donner le moyen de confectionner soi-même ces imitations.

Faites fondre de la colle forte dans de l'eau, plutôt au bain-marie qu'à feu nu. Cette colle doit être un peu plus faible que pour coller le bois. Quand elle sera faite, vous en prendrez un peu pour y délayer du noir de fumée, que vous jetterez dans la totalité, et vous mêlerez bien le tout.

Vous prendrez du papier gris buvard, que vous mettrez dans ladite colle; vous le pétrirez bien et en ferez une espèce de pâte, à laquelle vous donnerez la forme en question la plus naturelle possible.

Vous laisserez sécher ces imitations. Quand elles seront sèches à fond, vous mettrez dessus une ou deux couches de vernis à l'huile, que vous laisserez sécher aussi.

Voilà pour les productions canines, celles qui sont le plus en usage pour l'emploi auquel nous les destinons. Mais, si vous voulez donner à votre ouvrage quelque chose d'humain, vous prendrez du papier blanc, buvard comme le gris, et vous remplacerez le noir par de l'ocre jaune. Voilà toute la différence; du reste, vous procéderez comme au premier. Quant à la forme, vous y mettrez toute la vérité et le gracieux que votre bon goût vous inspirera.

On ferait un volume, si on voulait raconter toutes les petites mystifications auxquelles peuvent donner lieu ces productions factices. J'en exposerai quelques-unes dans un prochain article; mais, dans ce moment, je suis trop pressé de quitter cette matière, et de reprendre le cours de nos descriptions magiques.

SECTION XX.

Beau tour de montre.

Effet. — On emprunte une demi-douzaine de montres, que l'on étale sur la table. On en fait choisir une, et on laisse de côté les autres, dont on n'a plus besoin.

On prend la montre choisie, et on fait remarquer l'heure qu'elle indique dans le moment.

On donne cette montre à une personne, en la priant de la mettre dans sa poche.

On fait prendre au hasard une quantité de jetons, sur un grand nombre que l'on présente.

On annonce que la montre va marquer autant d'heures qu'il y a de jetons dans la main de la personne qui en vient de prendre à discrétion. On vérifie, en faisant voir que l'heure de la montre se rapporte à la quantité de jetons que l'on a pris.

On pose la montre sur la table, le cadran en dessous; on fait jeter deux dés au hasard, et la montre marque le nombre de points amenés.

Cette montre peut aussi prédire d'avance le nombre de cartes qu'il y aura dans un paquet choisi entre plusieurs, inégaux en quantité. Elle peut encore marquer le nombre de points qu'il y a sur une carte tirée à volonté, etc.

On termine le tour en faisant changer l'heure plusieurs fois de suite, en présentant la montre à différentes personnes. On rend les montres à qui elles appartiennent, à moins que l'on n'oublie de les redemander; dans ce cas, c'est un casuel de bénéfice pour le prestidigitateur.

Explication. — Pour ce tour, il faut avoir à soi une montre mécanisée.

Il serait difficile, avec l'explication la plus claire, la plus étendue, et les dessins les plus exacts, de bien faire comprendre le mécanisme de cette montre. Que l'on prenne l'article *horlogerie* dans l'Encyclopédie; qu'on lise le texte et que l'on examine les planches avec la plus grande attention; après cela, si on a pu concevoir comment on fait une montre, on aura bien de la perspicacité.

Un horloger, qui m'a mécanisé une de ces montres nécessaires pour le tour dont il est question, m'a fait remarquer, sur le modèle que je lui avais donné, quinze petites pièces entre le cadran et la plaque de cuivre qui est immédiatement dessous; il vaut donc

mieux s'en procurer une chez ceux qui en tiennent, que de se tourmenter la tête pour apprendre comment elles sont faites.

Il suffit de connaître l'usage de ces montres, et de savoir que, pour les faire fonctionner, il n'y a qu'à pousser la queue, comme quand on veut faire sonner une montre à répétition, et qu'à chaque coup de pouce que l'on donne, la petite touche avance d'une heure. La grande touche marche toujours comme dans une montre ordinaire.

Il y a de ces montres d'un mécanisme plus simple; mais elles sont loin d'offrir la même solidité et les mêmes avantages.

Au reste, ces montres ne sont pas chères, parce qu'elles sont faites en cuivre jaune, ce qui leur donne l'apparence de l'or, et passent pour telles quand on s'en sert.

En commençant le tour, vous avez cette montre mécanisée cachée dans la main. Vous demandez un chapeau, et, en le prenant, vous y mettez votre montre assez adroitement pour ne pas être aperçu, ce qui n'est pas difficile. Vous tenez le chapeau de manière à ne pas laisser voir le fond. Vous empruntez des montres jusqu'à concurrence de cinq, et la vôtre fait six. Vous les étalez de front sur la table, en mettant la vôtre la seconde, à droite ou à gauche, afin qu'elle se trouve toujours au milieu, quand on en a retiré trois.

On comprend bien que les spectateurs, en voyant six montres, croient que vous en avez emprunté six,

car personne ne s'avise jamais de les compter à mesure que vous les recueillez.

Maintenant, il s'agit de faire tomber le choix sur votre montre.

Vous invitez une personne à en désigner trois. Si votre montre se trouve dans les trois indiquées, vous mettez les trois autres à l'écart.

Vous invitez de nouveau la même personne à en désigner une des trois qui restent. Si elle indique celle du milieu, comme cela arrive presque toujours, alors le choix est fait, puisque c'est la vôtre. Vous la prenez pour vous en servir, et vous mettez les deux qui restent avec les trois autres. Si elle en indique une des coins, vous la réunissez à celles que vous avez mises à l'écart. Il n'en reste plus que deux.

Dans ce dernier cas, vous changez un mot de la proposition : au lieu de dire : *désignez*, dites : *choisissez* celle des deux que vous voudrez. Si on indique la vôtre, ce mot de *choisissez* fait entendre que c'est cette dernière indiquée avec laquelle on doit faire le tour. Si on indique l'autre, vous l'écartez, et vous dites, en parlant de la vôtre, qui reste seule sur la table : « Vous voyez que c'est celle qu'on ne m'a pas fait retirer que je prends pour faire le tour. »

On trouve, d'ailleurs, tout naturel que vous retiriez comme les autres la dernière désignée, et le mot *choisissez*, dont vous vous êtes servi, n'est pris par les spectateurs que comme synonyme de *désignez*.

Si, en commençant, votre montre n'est pas dans les

trois premières désignées, vous procéderez de même en les retirant comme étant celles que l'on rejette. Souvenez-vous qu'en fait de prestidigitation, on se tire souvent d'affaire par des paroles ambiguës.

Ayant fait ainsi tomber le choix sur votre montre, vous la prenez et vous faites voir l'heure qu'elle marque dans le moment. Vous donnez autant de coups de pouce qu'il en faut pour amener l'heure au chiffre pareil au nombre de jetons que vous voulez faire prendre. Ces jetons, que vous présentez dans votre main, sont en grande quantité, mais disposés de manière à ce que l'on ne puisse prendre que le nombre voulu. On trouvera cette manière expliquée dans la Ire section de la IIe partie de cet ouvrage.

Supposons que la montre marque huit heures, qui est l'heure du moment, et que vous vouliez faire prendre dix jetons.

Vous donnez deux coups de pouce au bouton de la montre, et elle marquera dix heures. Vous la donnez à une personne, en la priant de la mettre de suite dans sa poche.

Comme vous présentez la montre de façon à ne pas laisser voir l'heure, cette personne la met dans sa poche comme vous le lui recommandez, sans y porter la moindre attention, et quand vous la priez de montrer l'heure, on voit que cette heure est au même nombre que celui des jetons qui ont été pris.

Ensuite on met la montre sur la table, le cadran en dessous, après l'avoir mise à l'heure pareille au nombre

de points disposés sur les dés dans la boîte qui sert à les recevoir.

Mais il convient que j'esquisse la construction de cette boîte.

Il y en a de plusieurs façons : la plus simple est tournée en bois de la forme d'un vase. Son couvercle est percé pour donner passage aux dés que l'on y jette.

Ce vase contient deux fonds qui forment deux capacités. La première, depuis le couvercle jusqu'au premier fond; la seconde, depuis le premier fond jusqu'au deuxième. Chacune de ces capacités offre assez d'espace pour y loger deux dés, et elles ont aussi chacune leur ouverture.

Dans le compartiment de dessous, vous mettez deux dés dont vous connaissez les points.

On fait jeter les dés par l'ouverture du couvercle, et ils tombent dans la première case.

Vous ouvrez à la seconde case, et les spectateurs prennent ces nouveaux dés pour ceux que l'on vient de jeter par l'orifice du couvercle. Or, dans ce tour de montre, si les dés de la seconde case portent, par exemple, onze points, vous mettez la montre à onze heures.

Cette boîte aux dés sert dans beaucoup de circonstances.

Enfin, on peut faire durer longtemps ce tour de montre, par différents tours qui peuvent s'y appliquer, tels que le tas de cartes que l'on fait prendre forcément, la carte forcée seule, etc.

Pour terminer, on met sous les yeux d'une personne la montre qui marque une heure quelconque, en lui disant : « Monsieur, quelle heure est-il ? » Cette personne répondra, par exemple : « Il est trois heures. » Vous allez à une autre, qui dit : « Sept heures ; » une autre encore, qui dira : « Midi ; » et ainsi de suite, toujours en faisant jouer le pouce. Pour finir, vous faites en sorte d'amener l'heure qu'il est dans le moment actuel.

Ce tour met beaucoup de gaîté et d'animation dans l'assemblée, sans préjudice à l'étonnement causé par cette versatilité de la montre, que l'on croit appartenir à quelqu'un des assistants.

Le tour étant fini, on met toutes les montres dans un chapeau, pour les rendre aux personnes qui les ont prêtées. On a soin de garder la montre mécanisée dans la main qui tient le chapeau, et, quand les cinq montres sont rendues, on renverse le chapeau pour faire penser qu'il n'y a plus rien, mais sans affecter de vouloir le faire remarquer.

SECTION XXI.

La plume sautante.

La simplicité d'un moyen que je connais pour faire ce petit tour me donne l'envie de le communiquer aux amateurs de physique amusante.

Decremps a choisi cette récréation pour prouver que l'on peut faire un tour par plusieurs procédés différents. Mais tous ceux qu'il donne pour celui-ci sont plus ou moins compliqués et nécessitent des instruments coûteux ou des préparatifs embarrassants.

Il se servait de canifs très-légers, que je remplace par trois plumes de différentes couleurs.

Voici mon moyen : prenez un morceau de feuille de cuivre de l'épaisseur d'une carte à jouer ; mais que ce cuivre soit bien battu, afin qu'il soit très-élastique et fasse bien ressort.

Donnez à cette feuille environ 7 centimètres de longueur, sur trois de largeur.

Coupez-la en losange, et pliez-la juste dans son milieu, en laissant les deux angles assez éloignés l'un de l'autre, pour donner de la chasse à cette espèce de ressort, quand on rapproche ces angles. Voilà tout l'appareil, et voici comment on exécute le tour.

On se procurera trois plumes de couleurs différentes et très-distinctes entre elles, et on préparera d'avance le ressort comme il suit :

On en rapproche les deux angles, que l'on assujettit avec une légère bande de papier que l'on roule d'un ou deux tours, et dont on colle le bout avec une parcelle de pain à cacheter ; mais comme le ressort se détendrait tant que le pain à cacheter ne serait pas bien sec, on le maintient avec du fil, que l'on retire quand il n'est plus nécessaire.

Ce ressort ainsi préparé, on le tient caché dans sa

main. On emprunte une pièce de cinq francs, et on la jette avec le ressort dans un gobelet de métal, ou mieux, un vase de porcelaine, que l'on aura fait visiter.

Vous faites observer qu'il n'y a aucune préparation dans la pièce ni dans le gobelet. Vous faites aussi visiter les trois plumes, en disant que l'on n'y trouvera rien non plus; mais que le mobile de l'expérience se trouve dans une liqueur chimique, préparée pour cet effet.

Vous mettez les trois plumes dans le vase ou gobelet, et vous invitez quelqu'un de l'assemblée de désigner celle des trois que l'on veut voir sauter dehors. Alors, sous prétexte d'arranger les plumes de telle ou telle manière, vous mettez celle qu'on a choisie sur le bout du ressort.

Vous allez prendre un flacon rempli d'eau, que vous aurez colorée pour plus de mystère, et vous en versez sur le ressort. Cette eau détrempe assez promptement le pain à cacheter, et le ressort se détendant brusquement, fait sauter la plume.

Vous prenez le vase, et vous versez dans votre main le ressort et la pièce. Vous rendez celle-ci et gardez l'autre, avec la précaution de ne pas le laisser apercevoir.

SECTION XXII.

Moyen ingénieux d'escamoter une bague dans un œuf.

Voici encore un tour de beaucoup d'effet et d'un moyen très-simple, que l'on peut exécuter sans grands frais d'appareils, et dans lequel on trouvera deux procédés que je crois à peu près inconnus des professeurs mêmes. Le premier, c'est d'introduire la bague dans l'œuf; le second, de faire l'échange de la bague. Je vais d'abord exposer l'effet du tour.

On emprunte une bague, que l'on met sur la table, en faisant remarquer que l'on ne l'escamote pas. On présente un coquetier : je veux parler de ceux qui servent pour manger des œufs à la mouillette, et non des marchands de volaille, qu'on appelle aussi de ce nom.

Notre coquetier est en bois ; on le met aussi sur la table.

On donne un œuf à visiter, ensuite on le place dans le coquetier, en présence de l'assemblée.

On prend la bague, que l'on met dans sa main; on lui commande de passer dans l'œuf, comme on ordonne à une muscade de passer sous un gobelet. On fait voir que la bague n'est plus dans la main, on casse le bout de l'œuf sans le toucher des doigts, on y fourre un long crochet de fil de fer, et on en retire lentement la bague, que l'on porte ainsi à la personne qui l'a

prêtée. On dépose cette bague sur une serviette mise entre les mains de la même personne, qui la reconnaît après l'avoir essuyée.

Explication. — Dans le fond du coquetier est pratiquée une petite mortaise, dans laquelle on peut faire entrer une bague au tiers de son diamètre.

Pour échanger la bague en présence de tous les spectateurs sans qu'ils s'en aperçoivent, voici le moyen :

Comme, pour ce tour, on ne doit demander qu'une bague sans chaton, ou une alliance, on en a une fausse de ce genre. On prend une assiette, et, en la tenant, on place la fausse bague sous le pouce.

On fait observer que, si on prend une assiette pour recevoir la bague, c'est pour que l'on ne suppose pas que l'on puisse l'escamoter. En la portant sur la table, on fait couler la bague contre son pouce, que l'on met vite dessus pour la cacher, en même temps que l'on découvre la fausse. On fait tomber cette fausse bague sur la table, et elle reste à la vue des assistants. Quant à la vraie bague, on la retient secrètement dans la main.

On prend le coquetier, que l'on peut montrer hardiment, sans, toutefois, le donner à tenir, et pour peu que le bois soit brun, la petite fente ne peut pas s'apercevoir.

Sous prétexte d'essuyer le coquetier en dehors et en dedans, on y fourre adroitement la bague que l'on avait dans la main, et elle s'enchâsse aisément dans la petite mortaise. On pose le coquetier sur la table, et on

prend un œuf qu'on a eu soin de casser très-légèrement par un bout : on le donne à visiter, et, le reprenant délicatement de deux doigts, pour prévenir tout soupçon d'escamotage, on le met dans le coquetier en appuyant doucement. Pour peu que l'œuf soit fêlé, la bague entre aisément dedans. Alors on reprend la fausse bague qui est restée sur la table, et que les spectateurs prennent toujours pour la véritable; on la met dans le creux de la main, en disant qu'on va la faire passer dans l'œuf, et on l'escamote comme je l'ai expliqué au commencement de la IIme partie, dans le dernier paragraphe des principes préliminaires. On laisse tomber cette bague sur la gibecière, en posant sa main sur le bord de la table.

On casse l'œuf du bout d'un couteau ou d'une baguette, on en tire la bague avec le crochet dont j'ai parlé, en évitant d'approcher les doigts de l'œuf, de crainte de donner à soupçonner qu'on a pu y fourrer adroitement l'anneau. On le rend à la personne qui l'a prêté, en prenant les précautions de propreté que j'ai recommandées plus haut.

SECTION XXIII.

Description de quelques instruments de physique amusante.

Cette section est consacrée à donner l'idée de quelques pièces dont nous aurons bientôt besoin. Je les ai numérotées pour plus de précision dans les renvois. J'ai pensé qu'en donnant ces descriptions à part des tours qui vont suivre, on serait moins fatigué et plus attentif à la lecture de cette explication, n'ayant plus à s'occuper que d'elle.

Je renverrai à cette section, quand il sera nécessaire d'avoir recours à une des pièces qui y sont décrites. Ces descriptions auront pour utilité principale, quand un amateur voudra se former un petit cabinet de physique amusante, de lui faire connaître suffisamment la composition de ces instruments, pour qu'il ne se trompe pas, ou qu'on ne le trompe pas, quand il voudra faire choix de quelques-uns dont il voudra faire l'acquisition pour l'exécution d'un tour qu'il désirera; car, bien que ces instruments aient chacun un nom qui leur est propre, l'ouvrier les confond quelquefois entre eux, ou ne s'accorde pas toujours en cela avec les professeurs.

NUMÉRO PREMIER.

Le vase dit aux tabatières.

La pièce à laquelle on a donné ce nom est une de celles qui offrent le plus de ressources dans les tours. Elle sert dans un grand nombre et elle est un des plus nouveaux instruments dans la magie blanche.

Ce vase est en cuivre ou en fer-blanc peint en dehors. Son volume n'est pas déterminé; on le fait assez grand pour le théâtre. Pour le salon, voici à peu près la dimension qu'on lui donne.

11 à 12 centimètres de hauteur, sur 9 à 10 de diamètre; sa forme est cylindrique, sauf quelques filets en relief, ou autres moulures que l'on façonne à l'extérieur dans le bas, pour l'orner, et qui en rompent le parallélisme des côtés.

A ce vase on en joint un autre de 6 à 7 centimètres de hauteur.

Ce dernier vase est double : il est formé de deux cylindres d'égale hauteur, dont l'un entre dans l'autre.

Le cylindre intérieur est plus étroit que l'extérieur d'environ 5 millimètres, afin qu'il y ait dans le bas, et tout autour, un espace que forment naturellement les 5 millimètres de moins qui manquent au diamètre de la partie qui entre dans l'autre. Mais, dans le haut, les deux parties se rapprochent, se joignent, et on les

soude. On amincit le bord de manière qu'il ne paraît que de l'épaisseur d'une seule feuille de fer-blanc à peu près. C'est à cette partie de l'intérieur qu'est placé le fond.

On met ce dernier vase sur le premier dont j'ai parlé. Ce premier vase entre par son épaisseur dans celui qui est double, en se fourrant dans l'espace qui existe entre les deux parties de ce dernier; il entre jusqu'au fond, c'est-à-dire dans toute la hauteur du double vase, qui, étant placé, ne change rien à la forme du premier, et tous deux, étant réunis ensemble, paraissent n'en faire qu'un. Ce vase est fixé sur un piédouche.

Il serait avantageux de bien comprendre cette construction, parce que c'est un système qui s'applique à beaucoup de pièces de physique amusante.

On a vu, par la différence de hauteur qu'il y a entre ces deux vases, qui s'incorporent ensemble, qu'il doit y avoir entre leurs deux fonds assez d'espace pour y loger un oiseau, une montre ou une tabatière, tous objets dont on se sert dans certains tours. Le vase est percé d'un trou dans toute sa hauteur, pour les cas où on se servirait d'un oiseau que l'on y renfermerait. Ce trou a quelques millimètres de diamètre, et est placé au milieu.

Nous avons encore une pièce à décrire pour compléter ce vase : c'est son couvercle, dont la profondeur est égale à la hauteur de la partie qui est double, sans compter le dessus de ce couvercle, qui est en forme de

dôme, surmonté d'une boule aussi percée comme le reste du vase.

Ce couvercle doit entrer très-aisément : quand on veut l'enlever seul, on ne serre pas avec les doigts ; quand on veut enlever avec, la partie double, on serre.

On remarquera que la construction de ce vase ne diffère guère de celle des boîtes au sucre et au café que sur la différence de hauteur et de profondeur de chacune des parties qui les composent, ce qui vient à l'appui de ce que je disais plus haut sur ce système de construction.

J'ai oublié de dire que la partie supérieure du piédouche, qui forme le fond du vase, est aussi bombée en dehors, pour donner plus d'étendue à l'espace qui se trouve entre lui et le fond de la double partie ; ce qui permet de mettre une plus grande quantité d'objets.

NUMÉRO DEUX.

Description d'un couvercle qui fait partie de l'appareil d'un tour de pièces de monnaie.

C'est un cercle de fer-blanc, de 8 centimètres de diamètre sur un peu moins de 3 de large.

On y soude un fond à 8 millimètres d'un de ses bords, en dedans ; ce qui forme une espèce de gorge pour recevoir un gobelet qu'il doit couvrir.

On perce au milieu de ce fond une rainure assez large et assez longue pour laisser passer librement deux pièces de cinq francs ensemble.

De l'autre côté du fond, qui présente une espèce de boîte ronde, est soudée une case plate fermée de tous côtés, à l'exception de son ouverture, qui correspond exactement avec la rainure.

Cette case doit contenir, sans les presser, les deux pièces qui passent par la rainure, et doit être arrondie par le bas, pour mieux s'accommoder à la forme des pièces.

A côté de la case est soudée perpendiculairement, au fond, une petite tige de fer de la hauteur des bords de la boîte. Cette tige passe à travers un ressort en spirale, dont un des bouts s'avance dans la boîte de 3 ou 4 centimètres.

Des deux côtés de la case, et sur le fond, sont soudées sur champ deux petites bandes de fer-blanc qui servent à guider une plaque destinée à couvrir la rainure, quand on n'a pas besoin de l'ouvrir. Sur cette plaque est soudé un bout de fort fil de fer, dont l'extrémité, qui est sur le bord de la plaque, est pliée en crochet et relevée, et dont l'autre extrémité passe en dehors, par un trou fait au cercle de la boîte. Cette extrémité extérieure du fil de fer est pliée en chaînon, à travers duquel passe un anneau assez grand pour qu'on puisse y mettre le doigt.

Le bout allongé du ressort qui touche le crochet fixé sur la plaque sert à contraindre cette plaque à cou-

vrir la rainure. Si l'on veut ouvrir celle-ci, on tire l'anneau de dehors, le ressort cède et la rainure se découvre; et, quand on lâche l'anneau, la plaque est ramenée à sa première position, par l'effet du ressort, et la rainure est bouchée. On comprend que, pour que la plaque couvre la rainure, il faut qu'elle puisse passer sour la case; aussi est-il ménagé sous cette case, du côté de la plaque, un espace suffisant pour laisser entrer cette dernière.

On met aussi un anneau du côté opposé à celui qui fait mouvoir la plaque; mais celui-là, qui est pareil à l'autre, n'est point mobile; il n'est ajouté que par forme de symétrie.

Enfin, on complète cette pièce en la couvrant d'une autre qui n'est autre chose qu'un couvercle lui-même, auquel on donne la forme que l'on veut; on le soude, et le tout ensemble forme le couvercle mécanique. Le fond est peint en noir.

NUMÉRO TROIS.

La boîte dite aux bonbons, à double tiroir.

Cette boîte, très-simple dans sa composition, est, sans contredit, une des plus ingénieuses pièces que l'on ait imaginées à l'usage de la physique amusante.

Il y en a de toutes grandeurs, mais voici la dimension

la plus usitée : 26 centimètres de longueur, 14 de largeur et 9 de hauteur.

Le corps de la boîte est ordinairement fait en planchettes de bois blanc de 10 millimètres d'épaisseur. On met autour de l'ouverture une moulure, pour l'orner, que l'on colle sur l'épaisseur du bois.

Il n'y a pas d'autre mécanisme à cette boîte qu'un bout de ressort de pendule, plié en crochet par un bout. Ce ressort est cloué, par l'autre extrémité, dans une entaille faite en talus sous la boîte, à quelques millimètres de son extrémité de derrière.

En poussant ce ressort par-dessous avec le doigt, le crochet formé au bout entre dans une petite rainure faite transversalement dans la planche.

Ce crochet sert pour arrêter une des parties du double tiroir dont nous allons parler.

Quand la boîte est faite, on la plaque et on colle dessous un morceau d'étoffe, qui semble être mis en vue de propreté, mais bien pour masquer le ressort.

C'est dans le tiroir que consiste tout le mystère. Il emplit toute la capacité de la boîte, et, comme nous le disions, il est double.

On doit le faire en planchettes très-minces, de chêne, parce que ce bois est moins sujet à se tourmenter que les autres.

La première partie, celle dans laquelle l'autre doit entrer, est faite comme les tiroirs ordinaires, à l'exception qu'il n'y a point de planche sur le derrière. Ce vide

est réservé pour donner entrée à la seconde partie du tiroir.

Les deux côtés de cette première partie sont assemblés à queue d'aronde ou à pointes dans des feuillures faites à chaque bout de la planche qui forme le devant, laquelle planche porte environ 15 à 16 millimètres d'épaisseur. On met un bouton au milieu de ce devant, il sert à tirer le tiroir. Le fond de cette boîte entre dans des rainures faites à demi-bois dans les côtés; et, sur l'épaisseur de ces côtés, comme sur le devant, on fixe de petites tringles plates, qui sont saillantes en dedans, de l'épaisseur des planchettes qui composent le second tiroir. L'extrémité de derrière de ces tringles est coupée à onglet, pour se joindre aux extrémités de la tringle de la planchette de derrière du tiroir intérieur, lesquelles extrémités sont aussi coupées à onglet.

Les côtés du tiroir intérieur sont cloués à pointes sur le fond, le devant et le derrière. Sous le fond de ce même tiroir, de chaque côté, à un centimètre des bords, est poussée tout du long une rainure à demi-bois de profondeur, dans laquelle entrent deux petits bouts de chevilles rondes qui passent au travers du fond de la première boîte, tout au bout, sur le derrière.

Ces deux petits tourillons servent à diriger le mouvement du tiroir intérieur, et, surtout, à arrêter ce tiroir, afin qu'il ne se sépare pas de l'autre.

Comme tous les côtés sont saillants de quelques

millimètres sous le fond de ce double tiroir, le ressort à crochet de la boîte sert à arrêter le tiroir intérieur, par la saillie de la planche de derrière de ce même tiroir, quand on veut ne tirer que le tiroir extérieur.

On a, depuis peu, ajouté à ce tiroir un perfectionnement qui consiste à pouvoir mettre ce tiroir entre les mains de toutes les personnes, sans qu'on puisse détacher le second tiroir du premier. Voici le moyen :

On fait une entaille sur le devant du tiroir, dans laquelle on ajuste une petite planchette, au bout de laquelle on a fixé une mince lame de fer pliée à son extrémité. Le bouton du tiroir entre à vis dans la planchette et peut se mouvoir un peu de haut en bas, parce qu'on a fait pour cela une ouverture au placage assez grande, et comme la partie de derrière du bouton est suffisamment large, elle ne laisse paraître rien de cette ouverture dans son léger mouvement. La lame de fer qui est au bout de la planchette placée dans l'entaille, et qui passe en dedans, est courbée de façon à ce que son crochet puisse entrer dans une petite fente faite sur l'épaisseur du bois de la planche de devant du tiroir intérieur. Par ce moyen, ce tiroir est retenu, en supposant que l'on ait appuyé sur le bouton pour faire descendre le crochet.

Quand on veut dégager le tiroir de dedans, on lève le bouton.

Pour que le crochet qui arrête le tiroir puisse se ever suffisamment, il faut faire une entaille sous la tringle placée sur le devant du tiroir.

NUMÉRO QUATRE.

Le vase au mouchoir brûlé.

Comme les précédentes, cette pièce est encore du nombre des plus utiles et des plus ingénieusement imaginées. Son usage est aussi fort étendu ; elle peut servir dans beaucoup de tours.

Elle a, de plus, l'avantage d'être d'une construction difficile à examiner et à saisir, parce qu'elle ne s'ouvre pas et que son mécanisme n'est pas aisé à deviner, bien qu'assez simple. Ce mérite soutiendra longtemps l'existence de cette pièce.

Ce vase est en fer-blanc ou en zinc, d'une forme ronde, mais qui est surmontée d'une ouverture élevée et évasée, à peu près comme l'entrée d'un vase aux fleurs. Cette ouverture est assez large pour y laisser passer sans efforts un mouchoir de poche.

La capacité de ce vase sphérique doit pouvoir contenir à l'aise une boule creuse en fer-blanc, de 13 centimètres de diamètre.

Enfin, ce vase est posé sur un piédouche sur lequel il peut se mouvoir et faire un demi-tour. Ce piédouche est posé lui-même sur un petit socle carré, sur lequel il est fixé.

La boule qui est dans le vase est partagée en deux compartiments dans son intérieur, par une cloison qui

y est soudée. De chaque côté de cette cloison est percée une ouverture circulaire, dont chacune doit correspondre exactement avec l'ouverture du vase. C'est dans ces cases de la boule que se logent les mouchoirs que l'on met dans le vase.

Ce qui oblige la boule de faire le mouvement nécessaire pour amener chaque case à l'ouverture du vase, c'est un fort fil de fer soudé dans le pied, et dont un des bouts, tourné en crochet, vient se placer dans une rainure faite à la boule, à l'endroit convenable qui a été cherché dans les rapports qu'elle a avec les ouvertures de la même boule.

Cette boule est suspendue dans le vase par deux petits pivots qui entrent dans des trous pratiqués à la surface intérieure du vase. Si, en tenant le vase d'une main, on fait faire, de l'autre, un demi-tour au pied, le crochet, qui alors se meut dans la rainure, en ayant parcouru toute l'étendue, a fait tourner la boule de manière à présenter une de ses cases à l'ouverture du vase, et s'arrête là. Et si l'on tourne le pied dans le sens contraire, c'est l'autre case qui vient se présenter.

Comme je l'ai dit, ces directions sont calculées par le placement de la rainure relativement aux deux ouvertures de la boule, ce qui est difficile pour les ouvriers qui n'ont pas l'habitude de faire de ces sortes d'ouvrages. L'intérieur de ce vase est toujours peint en noir. On ferme son ouverture par un couvercle surmonté d'une boule en cuivre.

NUMÉRO CINQ.

La boîte à la carte et à l'oiseau.

Cette boîte offre les mêmes avantages que la précédente, sous le rapport de la difficulté, pour les profanes, de connaître son mécanisme, de l'étendue de ses services et de son ingénieuse invention.

On peut la faire en fer-blanc ou en bois, mais ce dernier est infiniment préférable. La forme de cette boîte tient beaucoup de celle du coffre ; voici ses dimensions ordinaires, mais on peut en faire de plus grandes, surtout pour le théâtre.

De hauteur, en tout, y compris le couvercle, 11 centimètres ; 12 de longueur et 8 de largeur.

A un peu plus du quart de la hauteur de la boîte, pris dans son intérieur et à partir du fond, est placée une planchette très-mince, qui, étant appliquée contre la paroi intérieure de la boîte, doit venir presqu'à fleur du bord de ladite boîte. Si l'on couche cette planchette parallèlement au fond, sa surface doit remplir toute l'étendue de la boîte, mais sans toucher aucune des parois ; elle forme ainsi un double fond.

Cette planchette est maintenue dans sa position, d'une part par un petit tourillon placé sur son côté en bas, lequel entre dans un trou de même diamètre

que le tourillon; ce trou est fait aussi sur le côté de la boîte, en dedans.

De l'autre côté, par une pointe en crochet qui communique à un ressort en spirale placé sur le côté de la boîte. Ce ressort est enchâssé dans une entaille circulaire, faite à l'extérieur de la boîte, si elle est en bois, et elle est naturellement cachée par le placage.

Si la boîte est en fer-blanc, comme ce fer-blanc est doublé par tout, le ressort est placé entre les deux feuilles, qui, bien entendu, sont éloignées l'une de l'autre environ de 1 centimètre, ce qui leur donne l'apparence d'une épaisseur de planchette.

Ce ressort est attaché au crochet de la tablette de manière à obliger celle-ci de se tenir plaquée contre le côté de la boîte; mais elle fléchit facilement, en l'attirant avec le doigt par le haut. Elle se maintient dans une position horizontale, au moyen d'une petite pointe qui est mue par une tige placée dans une rainure faite à demi-bois, au milieu de la planche qui forme le devant de la boîte. Cette petite pointe est rivée à la tige, près de l'extrémité. Le tout est caché par le placage, si la boîte est en bois, et la tige entre les deux feuilles, si la boîte est en fer-blanc.

Dans les boîtes en bois, la tige est soutenue dans la rainure par une petite traverse qui passe par un trou fait dans cette tige et qui n'en gêne pas le mouvement. Les deux extrémités de la traverse sont incrustées dans le bois. A peu de distance de l'extrémité supé-

rieure de la tige, est attaché un bout de ressort de montre; ce ressort entre dans la rainure, quand on place la tige.

C'est au niveau de la planchette, quand elle est dans une position horizontale, qu'est placée la pointe qui la retient, laquelle, étant rivée dans la tige, passe au travers du bois au moyen d'un trou, et retient la tablette.

On comprend maintenant que cette pointe a la faculté de rentrer dans l'épaisseur du bois et d'en sortir, étant dirigée par la tige, qui est soumise elle-même au ressort qui y est fixé.

L'état permanent de la pointe est de rester saillante dans l'intérieur de la boîte. Si l'on pousse sur le bois le haut de la tige, la pointe rentrera.

Il reste à dire à présent que le bout supérieur de la tige est limé d'une façon qu'on appelle en bec de flûte.

Un bout de métal pareil à la tige, fixé au bord du couvercle, est de même taillé en bec de flûte, et doit correspondre à la tige; de sorte qu'en fermant la boîte, ces deux extrémités, se rencontrant, font faire un mouvement à la tige, qui fait rentrer la pointe qui arrête le fond double, lequel se relève brusquement par l'action du ressort placé au côté de la boîte. Ce double fond, se relevant, emporte avec lui la carte mise dessus, et la cache contre la paroi.

Le couvercle de cette boîte s'ouvre à charnière.

Comme le double fond, étant relevé, laisse un enfoncement depuis lui jusqu'au fond de la boîte, il faut le remplir en y collant une planchette de même épais-

seur que le double fond. Il faut aussi faire quelques trous au fond de la boîte, pour donner de l'air à l'oiseau, dans le cas où on en mettrait un.

Je me contenterai, pour le moment, de ces quelques descriptions de pièces dont on peut se servir pour les tours de salon. Il en est d'autres que je décrirai au fur et à mesure qu'il en sera besoin pour les tours qu'il me reste à expliquer. Quant aux instruments qui ne sont propres qu'au théâtre, ce n'est pas encore ici le moment de m'en occuper.

Je ferai remarquer, qu'avec ce peu de pièces que je viens de décrire, on peut faire une quantité indéfinie de tours, et en composer soi-même selon son goût et son imagination ; on les varie en adjoignant diversement les pièces, et en s'en servant conjointement, tantôt celle-ci avec l'une, tantôt avec l'autre.

COMPLÉMENT DE LA SECTION XIX.

Lecteur, je viens de me rappeler que je vous dois une explication sur la mise en œuvre de l'objet dont il est question dans la section XIX du présent chapitre. Comme je suis en fonds en ce moment, je vais me libérer envers vous, en vous donnant deux ou trois exemples des petites mystifications que l'on peut faire avec ces imitations.

D'abord, une très-simple est de placer furtivement

l'objet sur le sol ou sur le parquet. On dirige l'attention des personnes présentes sur cette apparition insolite. On prend de suite le premier chapeau qui se trouve, que l'on tient de la main gauche pour en cacher l'autre main. On se baisse, et en même temps que l'on couvre du chapeau *le nouveau venu*, la main droite s'empare de ce dernier que l'on tient caché. On motive son action, en disant que ce que l'on en fait n'est que pour concentrer la mauvaise odeur qui pourrait incommoder des nez délicats.

Les spectateurs, étonnés de cette mauvaise plaisanterie, sont loin de se douter de l'escamotage, d'autant que l'on ne pouvait voir le mouvement de la main droite, qui était cachée par le chapeau.

Le premier soin du propriétaire du chapeau est de le relever au plus vite, peu satisfait de la préférence; mais, ne voyant rien à la place où il croyait découvrir quelque chose, ainsi que le reste des spectateurs, il demeure tout surpris. Néanmoins, il visite attentivement sa coiffure, non sans crainte de trouver une sale décoration attachée aux bords.

Autre. — Une plus simple encore : quand l'imitation est placée sur le plancher, comme nous l'avons dit, et qu'on l'a fait remarquer, au moment où quelqu'un se dispose à l'enlever, on jette son mouchoir dessus, et, avec un grand sérieux, on l'enveloppe soigneusement et on met le tout dans sa poche, en disant : « Quand je sortirai, je le jetterai au ruisseau ; ne vous en embarrassez pas. »

Et chacun de trouver étrange cet excès de propreté.

NOTA. — Quand le plancher le permet, on crache et on étend la salive en marchant dessus. On pose le caca à côté de l'humidité, ce qui lui donne un petit air de fraîcheur qui ajoute encore à l'illusion.

Voici une mystification plus plaisante et de laquelle, je le confesse, je me suis rendu coupable.

Je me trouvai, un jour, dans une assemblée assez nombreuse, et, comme par hasard, l'objet en question faisait partie de mes bijoux de poche; j'en fis l'usage auquel il était destiné, en le plaçant furtivement sur le parquet du salon. Dès qu'on se fût aperçu de sa présence, je pris un chapeau qui se trouvait à ma portée, et j'en couvris l'intrus.

Le possesseur du chapeau accourut pour le relever, en disant, d'un air très-fâché : « Peut-on se permettre une aussi sale plaisanterie ? — Comment, sale ? » dis-je en l'empêchant de se saisir de son chapeau : « je parie manger ce qu'il y a dessous. »

Cette proposition dérida la figure de notre homme, qui espérait se réjouir beaucoup, en me voyant faire une collation aussi extraordinaire. A ma demande, l'enjeu fut un cigare.

Je le priai de lever son chapeau, et il vit, ainsi que toutes les personnes présentes, un morceau de sucre, que je pris et mangeai, selon ma promesse.

EXPLICATION. — J'avais vu sur un guéridon une jatte remplie de sucre. J'en escamotai un morceau. En posant le chapeau, j'enlevais lestement, comme je l'ai ex-

pliqué ci-dessus, le héros de mon histoire, en mettant à sa place le sucre que je tenais caché dans la main droite.

Comme personne ne peut avoir de soupçon, pour peu que l'escamotage soit exécuté adroitement, on peut aisément mettre dans sa poche, sans qu'on y fasse attention, l'objet auquel on vient de substituer le sucre.

Voilà des thêmes sur lesquels on peut composer bien des variations.

SECTION XXIV.

Faire passer dans un vase vide un mouchoir mis dans une boîte, et faire retourner dans la boîte ce même mouchoir, le vase et la boîte étant éloignés l'un de l'autre, ou chacun dans les mains d'une personne.

On peut voir, par ce tour, combien il est facile d'en faire de très-surprenants avec des instruments mécanisés.

Prenez la boîte aux bonbons nº 3, section XXIII. Donnez-la à visiter, après en avoir ôté le tiroir, que personne ne suspecte, le voyant vide et sans apparence d'apprêts. Remettez-le, et posez la boîte sur la table.

Dans le vase nº 4, vous mettez d'avance un mouchoir blanc dans l'une des deux cases, et amenerez à l'ouverture la case qui reste vide.

Vous faites remarquer qu'il n'y a rien dans ce vase, en montrant son intérieur, et en faisant jouer dedans le bout d'une baguette, pour mieux prouver qu'il est vide.

Vous remettez le couvercle, et en portant le vase sur la table, vous faites faire un demi-tour au pied, pour ramener à l'ouverture la case qui est remplie.

Vous empruntez un mouchoir : si l'on vous en présente un de couleur, vous le refusez, sous prétexte qu'il est, soit trop grand, soit trop épais, ou sous tout autre prétexte; mais en vous adressant à des dames, qui toutes portent des mouchoirs blancs, ce contre-temps n'est point à craindre. Dans tous les cas, gardez-vous d'affecter de n'en vouloir qu'un blanc; ce serait une maladresse.

Vous mettez ce mouchoir dans le tiroir de la boîte devant toute l'assemblée. Alors, en touchant les deux objets du bout de la baguette magique, vous commandez au mouchoir que vous venez de mettre dans la boîte de passer dans le vase que l'on vient de faire voir vide. Vous ouvrez ce vase, et vous en tirez le mouchoir pour le mieux montrer. Vous le remettez, et, pour prouver que vous ne l'escamotez point, vous faites quelques pas devant les spectateurs, en leur faisant voir l'intérieur du vase dans lequel ils aperçoivent toujours le mouchoir. Cette démarche a pour but de vous donner le loisir de faire faire le demi-tour au pied, pour ramener la case vide en allant reporter le vase sur la table. Vous prenez la boîte en poussant le ressort de dessous, pour arrêter la partie intérieure du tiroir où est le mouchoir, et ne tirer que la partie extérieure qui est vide, et le mouchoir paraît être sorti de la boîte. Vous la refermez et la reportez sur la table. Maintenant, en

retouchant de nouveau la boîte et le vase avec la baguette, vous ordonnez au mouchoir de sortir du vase et de revenir invisiblement dans la boîte.

Vous faites voir que le vase est vide, et, en ôtant le tiroir de la boîte, on revoit le mouchoir qui en remplit toute la capacité, et on le rend à la personne qui l'a prêté et qui le reconnaît.

SECTION XXV.

Faire que deux pièces de cinq francs, enfermées dans une tabatière, qui est elle-même enfermée dans un vase, passent au travers d'un ruban dans un verre éloigné du vase.

Effet. — On emprunte deux pièces de cinq francs que l'on met dans une tabatière; on met cette tabatière dans un vase que l'on ferme. On prend un verre à pied sur lequel est placé un couvercle, et ce verre et le vase sont posés sur la table à une certaine distance l'un de l'autre.

Un ruban communique à ces deux objets, auxquels il est attaché à chacun d'eux par ses bouts.

Au commandement d'une des personnes présentes, les pièces enfermées dans la tabatière qui est dans le vase, en sortent et se rendent dans le gobelet avec bruit.

On retire la tabatière du vase, on l'ouvre, et elle ne contient plus rien.

On remet la tabatière vide dans le vase, que l'on referme.

On reprend les pièces dans le verre, on les met dans sa main et on leur ordonne de rentrer magiquement dans la tabatière enfermée. On fait remarquer qu'on n'a plus rien dans la main ; on ouvre le vase pour reprendre la tabatière, dans laquelle on commence par faire entendre les pièces, que l'on fait voir ensuite en ouvrant la boîte.

Explication. — Pour ce tour, on se sert du vase n° 1 et du couvercle mécanisé n° 2, section XXIII.

On se souvient que le vase est à deux compartiments et que chacun peut aisément contenir une tabatière : on en a deux toutes pareilles. On en met une dans chaque case. On place d'avance deux pièces de cinq francs dans le couvercle, et on a préparé un gobelet à pied sur lequel le couvercle doit s'ajuster. Il ne faut pas oublier le ruban, et toutes les dispositions seront prises.

On commence le tour par retirer du vase la tabatière qui est dans la première case ; on montre l'intérieur de cette case pour prouver qu'il n'y a plus rien.

On emprunte deux pièces de cinq francs et on les met dans la tabatière, que l'on secoue en la mettant dans le vase pour faire sonner les pièces. On couvre le vase et on le pose sur la table.

On met à quelque distance de ce vase le verre à pied, sur lequel on place le couvercle. On attache à l'anneau mobile de ce couvercle un ruban, que l'on fait tenir par un nœud. On attache l'autre bout de ce même ruban au bas de la boule qui est au sommet du vase. On écarte le verre et le vase pour faire raidir le ruban; et, en posant les mains sur les pieds de ces deux objets, vous invitez une personne de commander aux pièces de sortir de la tabatière. Au moment du commandement, vous appuyez sur les pieds placés sous vos mains.

Cette pression fait tendre fortement le ruban, qui, en tirant l'anneau, fait ouvrir la rainure du couvercle, et les pièces tombent dans le verre.

Comme il y a peu d'espace entre le fond du couvercle et celui du verre, on pourrait dire que les pièces touchent ce dernier fond en même temps qu'elles sortent du premier; aussi, chose très-avantageuse pour le tour, c'est que, si attentifs que soient les spectateurs, ils ne peuvent pas distinguer d'où viennent les pièces, en les voyant paraître.

On ouvre le vase en serrant, pour enlever la deuxième partie avec celle qui la couvre. C'est alors la tabatière de la seconde case que l'on retire et que les spectateurs prennent toujours pour la première.

On fait voir qu'il n'y a plus rien dedans. On la remet dans le vase, que l'on referme; ensuite, on prend, l'une après l'autre, les pièces qui étaient dans le verre, et on les escamote en les laissant tomber sur la gibe-

cière, comme il est expliqué dans l'article premier de la deuxième partie de cet ouvrage.

On ouvre le vase à la première case, en n'enlevant que le couvercle, et on fait voir que les pièces sont revenues dans la tabatière.

SECTION XXVI.

Faire sortir invisiblement un oiseau mis dans un vase, pour le faire trouver dans une boîte tenue par une dame, en place d'une carte tirée qu'on avait mise dans ladite boîte, laquelle carte se trouve dans une boîte où il n'y avait rien.

Ce tour produit beaucoup d'effet, et il est aussi facile à exécuter au salon qu'au théâtre.

On se sert de trois pièces dans son exécution : du vase aux tabatières, n° 1, de la boîte à l'oiseau, n° 5, et de la petite boîte carrée que l'on a fait connaître dans la section IX du présent chapitre.

On se procurera deux oiseaux assez semblables pour qu'on puisse prendre l'un pour l'autre, chose facile, surtout parmi les serins.

On en apportera un dans une petite cage que l'on posera sur la table.

On mettra l'autre, d'avance, dans le fond de la boîte n° 5, et le double fond par-dessus.

Dans la petite boîte carrée on placera, sous le double fond, une carte pareille à celle que l'on doit faire tirer forcément.

Ces dispositions prises, on ouvre le vase aux tabatières à la seconde case, pour faire voir qu'il n'y a rien. On ouvre aussi la petite boîte, où est une carte cachée, pour montrer qu'elle est vide; on referme.

On fait tirer la carte par une dame, on la prie ensuite de mettre cette carte dans la boîte n° 5, qu'on lui laisse entre les mains après l'avoir fait fermer.

On reprend le vase n° 1, on l'ouvre à la première case, dans laquelle on met l'oiseau, que l'on tire de sa cage; on referme le vase. On pose le bout de la baguette magnétique sur chacune des trois boîtes, en disant que cet attouchement va opérer un changement remarquable dans leurs intérieurs.

On ouvre le vase à la seconde case, on fait observer qu'il n'y a plus d'oiseau. On ouvre la petite boîte carrée, et on y voit la carte prise par la dame qui tient la boîte dans laquelle cette carte était. Cette dame ouvre la boîte qu'elle tient, et, à sa grande surprise, y voit le serin en place de sa carte.

Ce qu'il y a de plus frappant dans ce tour, c'est que les spectateurs sont toujours tentés d'examiner la boîte d'où l'oiseau vient de sortir, et, dans ce moment, cette boîte paraît dans toute sa profondeur et sans la moindre apparence de mécanisme, parce que le double fond est

relevé, et que, dans cet état, il met en défaut les recherches les plus minutieuses. Quand ce double fond est couché, on n'y fait pas attention, d'abord, parce que tout l'intérieur est peint en noir, et que, de plus, on n'a nulle raison alors pour désirer le visiter.

On comprend que, par le mécanisme de cette boîte, le double fond qui se relève, relève avec lui la carte, en même temps qu'il découvre l'oiseau ; et cette carte se trouve naturellement cachée entre lui et la paroi de la boîte.

SECTION XXVII.

Autre usage de la boîte à l'oiseau.

Si, n'ayant pas d'oiseau, on voulait se servir de cette boîte dans une séance, voici un tour très-agréable que l'on pourra faire avec.

On aura une vingtaine de cartes blanches, sur chacune desquelles on écrira le nom d'un objet quelconque, comme, par exemple : *millet*, *haricot*, *café*, *bonbons*, *fleurs*, *amandes*, *raisin sec*, *etc.*

On fait tirer forcément la carte qui porte le nom de l'objet que l'on a préparé dans le fond de la boîte.

Je suppose que l'on ait mis des fleurs ; on fait tirer la carte qui porte le mot *fleurs*. Alors vous dites :

« Madame, mettez dans cette boîte la carte que vous avez prise au hasard parmi toutes ces cartes qui portent des noms différents. Cette carte va se métamorphoser en la substance dont elle porte le nom. Ouvrez la boîte, Madame. Vous voyez que la carte n'existe plus, et qu'elle est changée en fleurs, puisqu'elle en portait le nom. »

On distribue ces fleurs aux dames. Il peut en tenir encore passablement, en les pressant un peu, et on en augmente le volume en les remuant légèrement.

SECTION XXVIII.

Naissance spontanée d'une fleur.

Il y a plusieurs moyens de faire ce tour, mais trop connus pour les rappeler ici. Cependant, en voici un dont je réponds de la nouveauté, parce que je l'ai fait exécuter pour moi d'après ma propre idée ; mais on va voir qu'il ne m'a pas fallu faire grands frais d'imagination pour cela.

C'est un vase en fer-blanc, que l'on fera peindre au vernis le plus proprement possible. On lui donnera la forme d'un vase aux fleurs, peu évasé et assez élevé.

Ce vase est double et construit de manière qu'entre les deux doubles il puisse y être contenu à peu près

les trois quarts de ce que peut contenir toute la capacité du vase.

Il y aura un trou percé au fond dans l'intérieur de ce vase, et un au-dessus, sur le bord.

Pour remplir cet intervalle qui existe entre les deux corps de fer-blanc, on bouchera le trou du fond avec une cheville et avec un entonnoir dont le bout du tuyau est très-délié ; et, avant de retirer la cheville qui bouche le trou du fond, on bouchera celui du haut avec une petite boulette de cire, et l'eau ne bougera pas quand on retirera la cheville. Mais, si l'on ôte la boulette de cire, l'eau s'échappe par le trou du fond et monte dans l'intérieur du vase, jusqu'à ce que toute l'eau soit écoulée de l'espace où elle était.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

On aura une rondelle en liége, d'un centimètre au moins d'épaisseur, et d'un diamètre un peu moindre que celui du fond du vase. On fixera au milieu de cette rondelle une petite douille en fer-blanc. On la fera peindre en vert.

Dans l'ouverture qui est au bout de cette petite douille, on plantera une fleur par sa queue, qui sera courte, pour que la fleur ne s'élève pas trop. Ces préparatifs terminés, on les met dans le vase.

En raison de la forme élevée de ce vase, la fleur, qui est au fond, ne peut pas être aperçue.

On entretient l'assemblée d'un moyen chimique dont on est en possession pour faire naître des fleurs à l'instant.

On feint de mettre quelque graine dans le vase; on y verse deux ou trois gouttes d'une liqueur quelconque, et en même temps on retire la boulette qui bouchait la petite ouverture du haut. Un moment après, on voit la fleur commencer à paraître et s'élever peu à peu jusqu'à ce qu'elle soit entièrement découverte; on la cueille pour l'offrir à une dame.

Il serait bon de poser le vase sur une assiette, pour prévenir tout soupçon de communication entre lui et la table.

Je ne crois pas qu'il soit nécessaire de faire observer que le liége, surnageant toujours sur l'eau, monte, ainsi que la fleur, au fur et à mesure que l'eau s'élève.

SECTION XXIX.

Voyages d'un mouchoir dans différentes contrées.

Effet du tour. — On emprunte un mouchoir que l'on va poser sur la table.

En présence de l'assemblée, on emplit deux boîtes de millet ou de riz, et on les recouvre.

On donne une boîte vide à une personne en la priant de la mettre sous ses pieds.

On met le mouchoir emprunté dans une autre boîte que l'on ferme. Ce mouchoir sort de la boîte invisiblement pour se rendre dans une des boîtes où on a mis du millet, qui ne s'y trouve plus. De cette boîte au millet, le mouchoir passe dans l'autre, de laquelle le millet disparaît aussi. Et, enfin, ce mouchoir sort de même de cette dernière boîte, pour se trouver dans celle qu'une personne tient sous ses pieds, et dans laquelle il n'y avait d'abord rien.

On fait remarquer que, quand le mouchoir sort des boîtes au millet, le millet y revient aussitôt.

Explication. — On vient de voir qu'il faut quatre pièces mécanisées pour l'exécution de ce tour : les deux boîtes au sucre et au café, la boîte au tiroir double, et une quatrième boîte que je vais décrire.

Cette boîte est très-simple dans sa construction : elle est faite comme celles dont les dames se servent pour mettre leurs ouvrages à l'aiguille, et que, pour cela, on appelle *boîtes à ouvrage.*

Voici les moindres proportions qu'on pourra lui donner : 25 centimètres de longueur, 17 de largeur et 10 de hauteur en tout, c'est-à-dire en y comprenant le couvercle.

Il n'y a de différence entre cette boîte et les boîtes ordinaires, que dans la construction du couvercle.

On fera ce couvercle assez haut, ce qui n'aura rien de choquant pour la vue, parce que, dans ces sortes de

boîtes, on les fait tels; un peu plus, un peu moins, c'est indifférent. Dans l'intérieur de ce couvercle, on fixera, à chaque coin, un petit tasseau pour arrêter un double fond très-mince, qui doit laisser, entre lui et le fond propre du couvercle, assez d'espace pour loger un mouchoir de poche.

Dans les boîtes ordinaires à ouvrage, on met souvent, de chaque côté, une petite poignée en acier ou en cuivre, pour les enjoliver. Il faudra en mettre à notre boîte; mais, au lieu de les placer sur la cuvette. on les placera sur les côtés du couvercle, au niveau de l'endroit où s'arrête le double fond.

La queue de ces poignées passant au travers du bois, il faudra disposer celles de notre boîte de façon qu'elles puissent être un peu poussées et tirées sans qu'elles puissent se détacher du couvercle.

On comprend déjà que ce sont ces queues de poignées qui doivent soutenir le double fond en dedans, et que leur petit mouvement de va et vient est nécessaire pour faire sortir les queues hors de l'épaisseur du bois, ou pour les faire rentrer.

Quand on veut que le double fond reste en place, contre les quatre petits tasseaux, on pousse les poignées; leurs queues ressortent dans l'intérieur et arrêtent le double fond. Si l'on veut faire tomber ce double fond sur celui de la boîte, on tire les poignées, et les petits crochets rentrant dans le bois, le double fond tombe, n'ayant plus de soutien. Tout l'intérieur de la boîte sera peint en noir.

Voilà tout le mécanisme de cette boîte et ce qui en constitue le mystère.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

Dans les compartiments du haut des boîtes au sucre et au café, on simulera des mouchoirs avec des morceaux de mousseline, comme cela est expliqué à la fin de la section XII de ce chapitre. Vous poserez ces boîtes sur votre table.

Vous cacherez sous votre habit un mouchoir blanc à vous, et vous en emprunterez un. En retournant à votre table, vous ferez l'échange, ce qui est facile puisque vous avez le dos tourné du côté des spectateurs.

Vous posez votre mouchoir sur la table, et vous allez chercher la boîte que je viens de décrire, qui doit être placée dans un endroit hors de la vue des personnes qui composent l'assemblée. Vous mettez promptement le mouchoir qui vous reste sous l'habit entre les deux fonds du couvercle, et vous poussez les poignées pour fixer le double fond.

En revenant avec la boîte, vous l'ouvrez et vous faites voir qu'elle ne contient rien. Vous la refermez, et en la mettant sous les pieds de la dame qui vous a prêté le mouchoir, vous tirez les poignées pour que le faux fond tombe dans le fond de la boîte avec le mouchoir.

Vous ouvrez les deux boîtes au sucre et au café, en enlevant le compartiment du haut avec le couvercle. Ces deux boîtes paraissent alors entièrement vides ; vous les remplissez de riz ou de millet devant les assistants; vous les recouvrez, et, en les reposant sur la table, vous les éloignez un peu l'une de l'autre.

Vous prenez le mouchoir resté sur la table, et que les spectateurs prennent toujours pour celui qui a été prêté ; vous le mettez dans la boîte au tiroir double, après avoir fait visiter cette boîte.

Vous ordonnez à ce mouchoir, que vous venez de renfermer, de passer dans une des boîtes qu'on vient de voir remplir de millet. Vous tirez la partie du tiroir qui paraît vide, vous ouvrez la boîte où il devrait y avoir du millet, et on ne voit plus que le mouchoir, parce que vous n'avez ôté que le couvercle. Vous refermez et ordonnez de nouveau au mouchoir, que l'on vient de voir, de passer dans l'autre boîte. En ouvrant cette dernière, vous faites voir que le mouchoir a obéi. Enfin, ayant refermé cette boîte, vous commandez au mouchoir, que l'on vient de montrer, de passer dans la boîte qu'une dame tient sous ses pieds. Cette dame ouvre, et voit son mouchoir qui semble emplir toute la boîte, parce qu'en tombant dans le fond il s'est développé.

Cette dernière circonstance du tour est vraiment étonnante, car les spectateurs, ayant vu l'intérieur de la boîte au moment de la donner à la personne qui la met sous ses pieds, sont bien persuadés qu'il n'y avait

rien.' La dame prend son mouchoir et le reconnaît.

On n'oubliera pas, quand le mouchoir en sera censé sorti, de faire voir que le millet est revenu dans les boîtes.

SECTION XXX.

Promenade isolée d'une pièce de cinq francs sur la lame d'un sabre.

Malgré ma répugnance à rappeler un tour qui a déjà été publié, j'y suis quelquefois forcé pour en faire comprendre un nouveau ou inédit, qui aura de l'analogie avec le premier.

C'est le cas dans lequel je me trouve en ce moment, pour satisfaire le désir que j'ai de faire part aux amateurs de prestidigitation d'un tour depuis peu importé en France par un étranger.

On connaît depuis lontemps la danse de l'œuf sur une canne. M. Decremps, dans sa *Magie blanche*, a très-bien décrit le moyen de faire ce tour, qui, publié depuis plus d'un demi-siècle, est encore vu avec plaisir.

Le moyen n'est autre chose qu'une aiguillée de fil noir, dont l'un des bouts tient à l'œuf à l'aide d'une

épingle ou d'un brin de bois lié au milieu par le fil et que l'on fait passer dans l'œuf par un petit trou qu'on y a fait. Cette épingle ou brin de bois, étant entré, se place de lui-même longitudinalement sur la surface intérieure de l'œuf. L'autre bout du fil est attaché au bouton de la ceinture du pantalon ou de l'habit. Il est inutile de boucher, comme le dit Decremps, le trou fait à l'œuf.

Mais le plus important du tour, et ce que Decremps a négligé d'expliquer, c'est de faire croire aux spectateurs que l'œuf qui danse a été choisi par eux.

Il y a, pour cela, plusieurs moyens, plus ou moins ingénieux, employés par les prestidigitateurs ; mais, de tous, voici celui que je préfère, comme étant le plus simple et le plus naturel.

On prend d'une main son œuf préparé avec deux autres. De l'autre main on tient une assiette. Etant arrivé devant l'assemblée, on pose ces trois œufs dans l'assiette, mettant au milieu celui qui est préparé. On prie quelqu'un de désigner celui qui doit montrer son savoir-faire sur la valse.

Si, par hasard (car ce serait un hasard), on ne désignait pas celui du milieu, on prend celui qu'on indique, comme pour le séparer de ceux qui restent, et, en allant reporter sur la table l'assiette et les deux œufs, on échange adroitement celui qu'on tient avec celui qui est préparé. Les spectateurs, ayant vu trois œufs rouler sur un plat, n'ont aucune raison pour suspecter l'un plus que les autres.

On prend une canne au milieu de laquelle on pose l'œuf; on affecte de tâtonner un moment et on exécute le tour. On penche insensiblement tantôt la main droite, tantôt la gauche, et l'œuf paraît parcourir de lui-même toute la longueur de la canne; mais il faut s'exercer pour bien faire cette manœuvre, parce que le fil qui maintient l'œuf doit toujours être tendu également.

On voit qu'il n'est pas nécessaire de se servir du chapeau dont parle Decremps. Si c'était une nécessité, comme il faut que le chapeau tombe, cela serait sans doute dans l'intérêt des chapeliers, mais point du tout dans celui du propriétaire du chapeau.

L'œuf ayant rempli son rôle en artiste consommé, pour le récompenser de son travail, on le prend et on l'ouvre en deux sur une assiette, sous prétexte de montrer qu'il était très-naturel, et en même temps pour s'en débarrasser.

Quelquefois on fait, immédiatement après ce tour, celui de l'omelette dans le chapeau; dans ce cas, on se sert de l'œuf cassé. Je ne parlerai pas de ce tour, qui est trop connu.

Si je me suis un peu étendu dans l'explication de celui-ci, depuis longtemps publié, c'est, comme je l'ai dit, parce que Decremps, qui a bien donné le moyen par lequel se fait un tour, n'a pas donné la manière de l'exécuter. Connaître le moyen n'est pas tout : l'essentiel est de savoir le présenter et le faire valoir; à ce sujet, il ne faut passer sur rien dans les explica-

tions, et je crois que, dans la matière que je traite, contrairement à toute autre, le laconisme ne serait pas toujours un mérite, car tout le monde n'a pas la faculté de deviner.

Je viens au tour que j'ai promis.

On peut faire suivre celui-ci immédiatement de la danse de l'œuf. Ayant terminé ce dernier, on dit : « Plusieurs personnes se sont imaginé que le tour que je viens de faire s'exécutait par le moyen de ressorts, de fils ou de quelque mécanisme. On se trompe, il n'y a rien de tout cela. Si quelqu'un a des œufs dans sa poche, qu'on me les donne, et je les ferai valser aussi bien que celui dont je viens de me servir. Si on n'a pas d'œuf, on a bien quelques pièces de cinq francs, des tabatières, des bonbonnières? C'est la même chose. Je renonce aussi à ma canne, pour prouver que tout objet m'est indifférent. Voici un sabre que j'avais disposé pour quelques autres tours, je vais m'en servir. On peut le visiter (on le donne). »

Après cet éloquent exorde, on prend le sabre. On emprunte une pièce de cinq francs, on la pose de suite contre la lame du sabre, et elle se promène et roule d'un bout à l'autre, comme l'œuf sur la canne.

On remet cette pièce à la personne qui l'a prêtée; on en demande une autre, qui fait le même exercice. On peut faire valser ainsi des tabatières, des bonbonnières et autres choses semblables, pourvu qu'elles ne soient pas trop pesantes. On change plusieurs fois les objets, que l'on rend pour en reprendre d'autres.

EXPLICATION DU MOYEN.

C'est tout simplement une espèce de bouton en cuivre, qui a quelque ressemblance avec ces doubles boutons de chemise que l'on passe par les deux boutonnières. Ce sont enfin deux boutons jumeaux séparés par une profonde rainure, et qui tiennent ensemble par une petite tige ménagée au centre. On pourra donner à ces boutons 15 ou 16 millimètres de diamètre. De ces deux boutons, il y en a un qui est mince et plat, sur la surface duquel on fera quelques rayures pour mieux retenir de la cire que l'on doit y mettre. L'autre partie de ce bouton doit être très-épaisse et assez pesante pour pouvoir équilibrer une pièce de cinq francs.

On met de la cire à sceller sur la surface du bouton mince.

Quand on fait le tour, on tient ce bouton caché dans la main gauche. On prend, de la main droite, la pièce qu'on vous présente, et, la transportant dans l'autre main, on y colle le bouton, qui tient de suite.

La surface de la pièce qui est opposée à celle où est le bouton, étant tournée du côté des spectateurs, empêche ceux-ci de voir ce bouton, qui est d'un bien moindre volume que la pièce.

On prend le sabre, que l'on tient dans une position horizontale ; on met la rainure du bouton sur le tail-

lant, qui y entre aisément, et, faisant jouer légèrement le sabre, comme on fait avec la canne, c'est-à-dire en le portant et l'inclinant un peu de droite à gauche, on voit la pièce, allant et revenant, parcourir en roulant toute la longueur de l'arme; on la reprend, et, la détachant du bouton, que l'on garde toujours dans la main gauche, on la rend, pour en reprendre une autre, que l'on fait manœuvrer de même. On sent bien que l'on en peut faire autant d'une tabatière ou d'une bonbonnière légère, comme d'une pièce de cinq francs.

SECTION XXXI.

La montre brisée et raccommodée.

Sans être doué d'un génie supérieur, ni d'une adresse prodigieuse, on peut avoir le talent de briser une montre; mais, pour la raccommoder en aussi peu de temps qu'il en faut pour la broyer, je le donne à l'horloger le plus habile. C'est cependant ce que je me propose de vous enseigner, mais par les moyens que donne la magie blanche; je n'en connais pas d'autres, et je crois même qu'il n'y en a pas.

Que l'on vienne, après cela, me dire que la prestidigitation est une science frivole! En fait de rétablis-

sement, notre pouvoir ne se borne pas à remettre une montre cassée en bon état en soufflant dessus : nous ne sommes pas plus embarrassés quand il s'agit de reconstruire un habit coupé par morceaux, une robe déchirée en mille pièces, et pour faire renaître de leurs cendres des mouchoirs de toute espèce, des papiers importants, etc., que le feu aurait consumés. Par ces moyens magiques, que de choses on peut ressaisir, qui seraient à jamais perdues ! que de secrets importants on peut surprendre et que l'on ignorerait toujours ! tenez, en voici une preuve.

Un mari, initié dans les mystères de la magie blanche, et que l'on n'attendait pas, entrant chez lui brusquement sur le soir, surprit son épouse qui brûlait un billet.

— Quel papier brûlez-vous là, Madame ? lui dit-il.

— Une chanson, répondit-elle en souriant.

— Donnez-la moi.

— Quand elle sera brûlée.

— Soit ! dit le mari.

Il prit les cendres du papier, les mêla avec de la poudre palingénésique, puis, versant ce mélange sur une feuille de papier blanc, il fit voir, à sa femme interdite, les caractères qu'elle venait de brûler.

Avis aux dames qui ont des maris amateurs de magie blanche. Quelques-unes, peut-être, diront que cette expérience-là est un mauvais tour.

En attendant que nous expliquions la renaissance des chansons, occupons-nous de la montre.....

Je prie le lecteur de me permettre de suspendre un moment le cours de mes descriptions, pour lui faire part de quelques pensées fâcheuses qui me sont suggérées par la critique d'un mien ami, qui vient de parcourir quelques pages de mon manuscrit. En terminant son examen, et après avoir jeté les yeux sur le petit récit préliminaire que vous venez de lire, il me dit : « Mais à quoi servent ces préambules superflus que vous mettez en tête de tous vos articles ? Il faudra que vos lecteurs soient doués d'une énorme dose de patience pour ne pas vous donner cent fois au diable. Il serait plus simple d'aller tout droit au fait et de ne point assommer les gens de toutes ces digressions inutiles.

— J'entends, lui dis-je, vous aimeriez mieux que j'écrivisse mon livre en manière de recettes ?

— Sans doute ; la matière qui vous occupe ne doit pas être traitée autrement, c'est mon avis. En effet, à propos d'une petite récréation de peu d'importance, vous nous faites intervenir Gigès, le roi Candaule et sa femme, qui ne sont guère plus connus que le père de Melchisédech, et qui, d'ailleurs, n'ont que faire ici. Dans un autre endroit que je viens de lire, au sujet de la plus sale ordure, vous vous avisez d'y mêler Socrate et Platon, avec un surcroît d'invocations à Mercure et Minerve. Je trouve qu'il est non-seulement inutile, mais même inconvenant de s'étendre sur un pareil objet, sur lequel il est bon de passer le plus légèrement possible. »

Je l'avoue, ces observations me causèrent subitement un frisson d'épouvante dont je ne pus me rendre maître d'abord. Mon livre était presque fait ; il fallait donc le refaire. Plutôt me pendre ! Ma cervelle se troubla, mon imagination fut saisie d'une telle hallucination que je vous voyais, lecteur, mon livre entre les mains, le taper avec colère sur l'angle de votre table, au risque d'en écorner la couverture et d'en froisser les feuillets. Je vous entendais vous récrier, en frappant fortement du pied, sans songer que vous pouviez faire accourir, effrayé, dans votre cabinet, tout le personnel de votre maison, tant la violence est imprévoyante ; je vous entendais, dis-je, murmurer avec une fureur contenue : Mais quel diable de galimathias nous débite-t-il à tout propos ? Quelle rage de radoter ! ou ne se sert-il de ce style de grimoire que pour faire damner son prochain ?

Mais cet état de délire ne dura pas longtemps ; je pris un parti décisif, et le calme revint. Ce parti, c'est de faire franchement l'aveu des motifs secrets qui m'ont engagé à agir dans un sens contraire à celui que me conseillait mon censeur. Voici donc les raisons que je lui donnai, et que je vous confie, lecteur, parce que, d'abord, je sens la nécessité de m'expliquer auprès de vous à ce sujet ; qu'ensuite, je n'ai rien à vous cacher, d'autant moins que je compte sur l'inépuisable indulgence dont je vous sais doué.

— Si je suis tombé, lui dis-je, dans la diffusion que vous me reprochez, ce n'est que d'après des conseils

qui m'ont paru pleins de sens et de justesse. C'est mon libraire qui me les a donnés, étant chez lui en consultation. Enflez vos volumes le plus que vous pourrez, me dit-il : plus ils seront gros, plus cette apparence leur donnera de considération, et plus ils seront de rapport. Si vous n'avez que peu de choses à fournir de bon, débitez toutes les sottises qui vous passeront par la tête ; n'ayez pas de honte : vous aurez cela de commun avec plus d'écrivains que vous ne pensez ; d'ailleurs, le public n'y fera pas attention, il y est accoutumé.

— Mais ceci me paraît d'une délicatesse un peu équivoque, lui dis-je.

— Mon Dieu ! que vous êtes innocent, mon cher ! on dirait que vous n'êtes pas de ce monde. Ne savez-vous pas que, dans le temps où nous sommes, frauder un peu est d'un usage reçu ? C'est le moyen de de jouir plus tôt et plus longtemps des douceurs de la vie. Remarquez l'épicier qui vous fournit le repas du matin, quand il vous pèse le café et le sucre, il vous met, sous prétexte de propreté, un large morceau de gros papier qu'il vous vend au prix des substances qu'il contient. Si, par hasard, vous examinez le marc de votre café, vous aurez le plaisir de voir que, pour corriger la qualité échauffante de ce dernier, on a eu soin d'y adjoindre une bonne partie de chicorée ou de lentilles rôties.

Le débitant de boissons serait en droit de dire qu'il a veillé à la santé de ses pratiques, en leur faisant payer l'eau au même taux que le vin.

Je ne parle pas des meuniers ni des tailleurs : ce serait une superfluité.

Enfin, j'en aurais pour longtemps, s'il fallait fouiller dans le secret de toutes les professions et dévoiler le savoir-faire de chacune; cela ferait un riche dictionnaire d'industrie. C'est une besogne que je n'entreprendrai pas; seulement, ce que je vous en dis, mon cher, c'est pour vous faire comprendre qu'il serait de vos intérêts de vous conformer aux mœurs du temps et de vous placer à la hauteur de votre siècle.

Convaincu de la sagesse de ce raisonnement, je me suis bien promis de mettre le conseil à profit; voilà pourquoi je barbouille d'encre des poignées de papier, que je fourre dans tous les coins de mon volume, pour lui donner plus de poids.

— Ma foi! il n'y a pas de réplique à cela, me dit mon Aristarque, et je m'incline devant l'expérience de votre libraire.

Quant à vous, cher lecteur, j'espère, qu'en faveur de mon candide aveu, vous voudrez bien accepter mon livre tel qu'il est, c'est-à-dire avec toutes ses taches et ses défauts.

Je reprends mon explication sur l'art de briser les montres.

Je vais expliquer ce tour comme les professeurs de physique amusante l'ont toujours fait jusqu'à présent, et en le comparant avec le même que M. Decremps a décrit dans sa *Magie blanche*, il sera facile de voir combien il était dans l'erreur dans sa façon de le con-

cevoir. On va comprendre que l'on n'a pas besoin de deux sortes de compères, comme il le dit, ni d'attendre l'occasion d'examiner la montre d'une personne pour s'en procurer une pareille, dans l'espoir que cette personne assistera à une séance dans laquelle on ferait ce tour.

Il en est de même dans presque tous ceux qu'il a décrits avec beaucoup d'esprit, mais peu de fondement; comme j'avais à cœur de le démontrer, m'y étant engagé dans l'introduction de cet ouvrage, j'ai choisi ce tour de préférence aux autres, parce qu'il est un des moins abandonnés. Sans le motif que je viens d'alléguer, je n'en n'aurais pas parlé, parce qu'il est déjà ancien et qu'on ne le pratique plus guère à présent. Dans la description des tours de théâtre, j'aurai occasion de revenir sur ce sujet, pour appuyer mes preuves et les rendre plus évidentes.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour, qui diffèrent toutes de celle insérée dans la *Magie blanche* de M. Decremps. Voici la plus simple, qui n'est pas la moins bonne :

On se sert du mortier et du pilon décrits dans la section XI de ce chapitre. Dans le pilon, on placera toutes les parties d'une montre avec sa boîte, qu'il faudrait un peu bossuer. On choisira cette boîte de la forme de celle qu'on porte le plus communément. Avoir peur que le propriétaire de la montre que vous allez emprunter demande la fausse boîte, pour l'examiner et voir si c'est la sienne, serait le fait d'un pres-

tidigitateur novice. Celui qui a de l'expérience n'a pas cette crainte, qui ne serait que chimérique, parce qu'on ne demande jamais à faire cet examen.

On fait visiter le mortier, que l'on reporte après sur la table. On emprunte une montre, et comme, ordinairement, on en offre plusieurs, on a soin de prendre celle qui a le plus de ressemblance avec la fausse boîte. On ôte la chaîne, et on met ou on fait mettre la montre dans le mortier. On donne dessus un fort coup avec le pilon; on sait que, d'après la construction des instruments, ce coup ne peut pas endommager la montre.

La nature du bruit occasionné par les débris renfermés dans le pilon, fait croire que la montre est effectivement brisée. On renverse le tout sur la table; la montre ne court aucun risque de tomber, étant retenue dans le mortier par la rondelle que le pilon a lâchée.

On reporte le mortier sur une table du fond, sous prétexte d'aller chercher le papier dans lequel vous voulez enfermer les débris que vous venez de verser sur la table de devant. Quand ces débris sont rassemblés, on les enveloppe dans le papier, et on va chercher le vase aux tabatières, qui est tout disposé. Mais avant, on prend vite la vraie montre restée dans le mortier; on l'enveloppe à la hâte et on la met dans le fond du vase, que l'on referme.

La lenteur inévitable que l'on met dans cette opération n'est pas sensible pour les spectateurs, qui

croient que vous cherchez quelque chose qui ne vous tombe pas sous la main.

Etant revenu à sa table, on ouvre la première case du vase: on y met les débris de montre, et, en touchant avec la baguette magique, vous dites que la montre va rentrer dans son état primitif. Vous ouvrez à la deuxième case, et vous faites voir la montre raccommodée.

Nota. — En place du vase aux tabatières, on peut encore se servir du tombeau à l'oiseau, dont je donnerai la description dans le dernier chapitre.

SECTION XXXII.

Transposition soudaine de divers objets dans des lieux différents.

Effet. — On emprunte un mouchoir que l'on met dans un vase qui contenait une grosse boule, que l'on retire pour la mettre dans un autre vase.

On emplit une boîte de millet, et on pose un gobelet à jouer sur un plateau.

Il résulte, d'après cet arrangement, que le mouchoir qu'on avait placé dans le premier vase, se trouve dans le vase au millet, que ce millet est venu sous le gobelet

où il n'y avait rien, que la boule qu'on avait mise dans le vase aux tabatières est retournée dans le premier vase, d'où elle avait été retirée pour y mettre le mouchoir, et que cette boule est remplacée par des fleurs, dans le vase aux tabatières d'où elle vient de sortir.

Avant d'expliquer la manière de faire le tour, nous avons à décrire une pièce qui nous manque, et dont nous n'avons pas encore parlé.

C'est une espèce de vase en bois, de forme sphérique, et qui peut contenir juste une boule creuse en fer-blanc, de 10 centimètres de diamètre. Ce vase et la boule s'ouvrent par le milieu. Une des demi-sphères de la boule doit se tenir seule, en l'appuyant un peu, dans la partie supérieure du vase, et l'autre demi-sphère est mise dans la partie inférieure.

Pour que cette dernière demi-sphère ne vacille pas, on placera, dans le milieu du fond du vase, une petite pointe qui entrera dans un trou imperceptible fait à la boule. Quand ces deux parties sont placées dans le vase, il semble qu'il n'y a rien.

Ce vase est surmonté d'un bouton de forme ronde ou ovale, qui entre dans une ouverture circulaire, et peut s'enfoncer et remonter par le moyen d'un petit ressort à boudin placé dans l'ouverture par où passe la queue de ce bouton, et qui fait repoussoir. Si l'on ferme le vase muni des deux parties de la boule, et que l'on appuie sur le bouton, les deux demi-sphères de la boule se joignent et ne forment plus qu'un globe.

De plus, on fera tourner une boule en bois, qui de-

vra entrer juste dans celle en fer-blanc, sans, toutefois, empêcher celle-ci de se fermer entièrement.

Ce vase sera porté sur un pied ou sur une petite colonne.

On fera peindre d'une couleur quelconque l'extérieur de la boule en fer-blanc et celui de la boule en bois; mais toutes deux doivent être de pareille couleur. Vues séparément, elles doivent toujours passer pour la même.

L'intérieur de la boule en fer-blanc et celui du vase seront peints en noir.

Ce vase peut servir dans plusieurs tours; mais, comme on le trouve rarement, je dirai, pour surcroît de renseignement sur sa construction, qu'il est absolument comme ces petits vases que l'on est convenu d'appeler *Boules de magnèse*, et que l'on se procurera facilement aux adresses que je donnerai à la fin du présent traité.

DISPOSITIONS PRÉALABLES AVANT DE FAIRE LE TOUR.

Il faut préparer une grande boîte que l'on emplira au tiers de millet.

On placera dans le vase qui vient d'être décrit les deux parties de la boule de fer-blanc, qui ne doivent se joindre que quand on appuie sur le bouton du vase. On mettra la boule en bois dedans. Ce vase ainsi disposé, on le fermera.

On jettera dans le gobelet à jouer, qui doit être grand, autant de millet que la boîte au sucre ou au café peut en contenir dans sa grande capacité, c'est-à-dire dans celle qui est sous le compartiment de dessus. Ce millet sera arrêté, dans le gobelet, par un cercle en carton ou en fer-blanc que l'on fera entrer un peu de force.

On mettra des fleurs dans le fond du vase aux tabatières. A propos de ce vase, j'ai une observation à faire.

Celui que j'ai décrit sous le n° 1 serait trop petit pour contenir la boule; et comme il faut toujours en avoir un plus spacieux pour servir quand on veut escamoter des animaux un peu grands, tels que lapins, pigeons, tourterelles, etc., on prendra celui-ci pour le tour que nous expliquons. Enfin, pour terminer les dispositions, il faudra se pourvoir d'une boîte toute pareille, extérieurement, à la boîte au café, mais qui sera toute simple, c'est-à-dire sans compartiments. On laissera celle-ci en vue de l'assemblée. Quant à la boîte à compartiments, on la tiendra à l'écart, à côté de la grande boîte où on a mis du millet.

EXÉCUTION DU TOUR.

On a un mouchoir blanc sous le côté de l'habit: on en emprunte un, et, en s'en allant, pour le porter sur la table, on fait l'échange, et on pose celui qu'on avait caché sous l'habit.

On va chercher la grande boîte où est le millet;

mais, avant de le prendre, on met promptement le vrai mouchoir dans la boîte au café qui était préparée, et on met le compartiment dessus, mais sans le couvercle. On couche cette boîte, pour la cacher, dans la grande que l'on apporte sur la table. On prend la boîte pareille à celle où on vient de mettre le mouchoir : on la donne à visiter ; on la reprend, en laissant son couvercle dans les mains d'une personne. On annonce que l'on va emplir cette boîte de millet, et, feignant d'y mettre de cette graine en la plongeant dans la grande boîte, on l'échange avec l'autre où est le mouchoir, et continuant de remuer le millet, on emplit le compartiment de la boîte que l'on tient, et on la fait voir aux spectateurs, qui la prennent toujours pour la même et la croient entièrement pleine de millet. On redemande le couvercle à la personne qui le tenait, on en couvre la boîte, que l'on pose sur la table.

Comme cette boîte et celle qui est restée dans la grande sont de même dimension, le couvercle de l'un va à l'autre.

On prend sur la table le mouchoir, que le spectateur croit être celui qui a été prêté, on le met dans le vase aux boules, après avoir retiré celle qui est massive. On met cette dernière dans la première case de la boîte aux tabatières, et on ferme.

On met le grand gobelet d'escamoteur sur un plateau ; on le pose en tapant sans affectation, pour que le cercle s'échappe et laisse tomber le millet.

On touche toutes ces pièces avec la baguette ma-

gique; ensuite, après avoir appuyé le bouton sur le vase aux boules, on ouvre ce vase et on fait voir que le mouchoir en est sorti et que la boule l'a remplacé. On ouvre aussi le vase aux tabatières, pour montrer qu'il n'y a plus de boule, et on jette les fleurs sur l'assemblée. On lève le gobelet, pour faire voir la graine qu'on avait mise dans la boîte au café. On ouvre enfin cette dernière, et on en retire le mouchoir, que l'on rend à la personne qui l'avait prêté.

Je termine ici la description des tours que l'on peut faire dans un salon, et dont la plus grande partie peut aussi se faire au théâtre. Je vais maintenant m'occuper de ceux qu'on ne peut exécuter qu'au théâtre seulement.

On comprendra facilement, qu'à l'aide des pièces mécanisées, on peut tripler le nombre des tours que j'ai expliqués dans ce chapitre, et même les varier indéfiniment, avec un peu d'imagination et de goût.

On a vu que j'ai fait servir le vase aux tabatières à autre chose que le tour de pièces de monnaie dont j'ai parlé.

Je n'ai rien dit du tour du mouchoir brûlé et rétabli, que l'on fait avec le vase décrit sous le n° 4, parce que ce tour s'explique de lui-même quand on connaît la propriété de ce vase : je l'ai fait servir dans un autre tour.

Je viens de parler de millet dans la dernière section : on peut composer plusieurs tours assez jolis avec cette graine, en faisant usage de pièces que nous connais-

sons et qui servent à toute autre chose. Que je mette de ce millet dans le compartiment et dans le gobelet à jouer, où il serait maintenu par le cercle en carton dont j'ai parlé dans la section précédente ; puis, que je prenne le vase décrit dans la section XVII., et qu'en présence des spectateurs, j'y verse du millet, alors je fais disparaître ce millet, pour le faire trouver dans la boîte au sucre que j'avais montrée vide, et de là passer sous le gobelet à jouer où il n'y avait rien ; lequel gobelet je donne après à visiter, pour prouver qu'il n'y a pas de mécanisme.

A combien de tours peut servir la boîte au tiroir double, et qui, pourtant, n'est pas encore la plus féconde en utilité !

Cette faculté de varier les tours se trouve dans les plus petites pièces : par exemple, la boîte cylindrique décrite dans la section V, avec laquelle je n'ai expliqué qu'un tour, peut servir à plusieurs autres. Que l'on emplisse de bonbons la partie du milieu, et qu'on l'ouvre comme il le faut pour ne laisser voir que l'intérieur de la boîte proprement dite, ce qui la fait paraître vide : on fait mettre un centime dans ce vide, en disant que la boîte va apporter des bonbons pour cette valeur. On ferme, et on donne la boîte à un enfant, qui l'ouvre et la voit toute pleine de sucreries.

Si on voulait enrichir ce tour, il faudrait avoir plusieurs de ces boîtes bien pareilles, desquelles on ferait l'échange adroitement et à propos. Alors, on dirait, comme par réflexion : « Mais je puis offrir aussi quelque

chose à ces dames. » On fait voir la boîte vide, on la ferme, et on la donne à une dame, qui la rouvre elle-même, et qui, sans doute, est fort étonnée de trouver des fleurs ou autres jolies choses, dont on fait une distribution.

Enfin, on ferait cent tours différents avec huit ou dix pièces, et on ne finirait pas, si l'on voulait les expliquer tous.

CHAPITRE TROISIÈME.

DES TOURS DE THÉATRE OU MAGIE BLANCHE.

On a vu, par les explications qui précèdent, que rien n'est plus naturel que la cause de tous ces effets qui paraissent merveilleux.

Comme les choses les plus frivoles ont souvent un côté utile, la magie blanche dévoilée pourra désabuser ces personnes crédules qui, au milieu du XIXe siècle, croient encore aux sorciers, aux sorts et aux devins; pitoyable erreur qui leur est toujours préjudiciable et souvent funeste !

Le moyen de se préserver de ces chimères, c'est de se pénétrer de cette grande vérité, que tout ce qui paraît contraire aux lois et aux règles que la nature a

prescrites est illusoire; et encore, de se tenir en garde contre les ruses employées par quelques prestidigitateurs pour en faire accroire et se créer une réputation de puissance semblable à celle des génies des *Mille et une Nuits.*

C'est dans ce but, qu'un prestidigitateur, arrivant dans une ville, va de suite faire imprimer dans le journal de la localité une réclame de sa façon, dans laquelle il raconte une fable qu'il donne comme un fait récent, et on lit ce qui suit :

« Un célèbre physico-magicien-prestidigitateur, venant de l'Océanie pour se rendre chez l'empereur des Samoïèdes, qui le fait demander pour changer les mers du pôle arctique en eaux thermales, et qui se propose, en passant par notre ville, d'y donner une ou deux représentations de ses expériences miraculeuses, vient, pour s'égayer, de jouer un tour facétieux à une bonne femme, marchande de comestibles, qu'il rencontra au marché en s'y promenant.

— Vous avez des œufs? lui dit-il.

— Oui, Monsieur.

— Combien les vendez-vous la douzaine?

— Cinquante centimes, et on a le treizième pardessus.

— Bien! Donnez-m'en.

— Où les mettrez-vous?

— Dans ma poche.

— Les voilà.

— Mais, à propos..., sont-ils bons, vos œufs?

— Par Dieu! je le crois bien, ils sont pondus de ce matin.

— Mais ils me paraissent bien lourds; il y a au moins un coq dans chacun.

— Allons donc, Monsieur, il n'y a pas même de poulets.

— Voyons.

» L'acheteur en casse un, et en tire... quoi?... une pièce de cinq francs, au grand étonnement de la marchande. Il en casse un second, un troisième, et enfin toute la douzaine, en tirant toujours de chacun une pièce de cinq francs. La marchande restait ébahie.

— Rendez-m'en deux douzaines, dit l'acheteur.

— Oh! non, je n'en vends plus.

— Je vous les paierai deux francs.

— Je ne veux plus en vendre.

— Allons, je vous donne quatre francs par douzaine.

— Laissez-moi tranquille, quand je vous dis que je ne veux plus en vendre.

» Notre homme se retire; et la marchande n'a rien de plus pressé que de casser ses œufs pour en tirer des pièces de cinq francs. Mais rien! et toujours rien. Enfin la pauvre femme en est pour ses œufs cassés et ses regrets de ne les avoir pas donnés au dernier prix offert. »

Un autre jour, étant dans une voiture publique avec d'autres personnes, se rendant dans le pays qu'habitaient ses compagnons de voyage, il sut se concilier leur bienveillance par quelques petits tours d'adresse,

et enfin se déclara professeur de physique amusante. Cette amitié improvisée étant bien établie, il prie de bonne grâce ces Messieurs de parler de lui dans cette ville où il n'est pas connu, et pour faire venir le monde à son spectacle, d'ébruiter qu'il avait escamoté toutes les montres et bijoux des voyageurs. Partie pour obliger le solliciteur, partie pour rire aux dépens des dupes, on le promet et on tient parole. Bientôt toute la ville sait cette histoire, qui n'est qu'un conte, et tout le monde court voir l'homme adroit qui a fait un si beau tour.

Une autre fois, un Monsieur entre dans un café, demande un journal, le *Constitutionnel*, si c'est possible. On le lui donne; mais, voulant le lire, il voit que c'est le *Siècle* et en fait l'observation. La dame du comptoir, bien étonnée, lui donne le *Globe*, n'ayant plus le premier. Il prend le *Globe*, et, tout-à-coup, il n'a dans les mains que le *National*. Enfin, après trois ou quatre métamorphoses de gazettes, le Monsieur, dépité, sort aussi surpris que mécontent, ne comprenant rien à cette mystification, non plus que toutes les personnes présentes.

Mais on sait bientôt que, parmi les assistants, il y a un célèbre prestidigitateur nouvellement arrivé dans la ville, et qui doit donner quelques représentations de son savoir-faire. Alors on a le mot de l'énigme et on ne s'occupe plus, on ne parle plus que de l'habile physicien qui vient de régaler la compagnie d'un tour plaisant. On est curieux de le voir à l'œuvre au théâtre,

et on attend avec impatience le jour et l'heure du début. On serait moins empressé, si on savait que le Monsieur qui a été mystifié était un compère qui escamotait lui-même et faisait l'échange des gazettes sous son habit.

Je pourrais raconter beaucoup de ces supercheries. J'en citerai une dernière, mise en pratique, il y a peu de temps, par un prestidigitateur en renom.

Un Monsieur passant sur un pont très-fréquenté, pria une personne, devant plusieurs autres, de lui dire l'heure qu'il était. La personne interrogée tire sa montre : l'inconnu s'en empare et la jette dans la rivière. Sur ce fait, grand bruit ; le propriétaire de la montre veut être payé, les témoins de la scène l'appuient. Enfin, le délinquant s'explique, demande combien vaut la montre. Il en dépose le prix fixé, et dit : « Monsieur, votre montre n'est pas perdue comme vous le croyez ; elle est maintenant chez vous, placée à l'endroit où vous la mettez habituellement, et je vous ai nanti de sa valeur pour vous prouver que je ne suis point un fourbe. »

Sur cette affirmation extraordinaire, tous les assistants qui s'étaient amassés, poussés par le désir de voir le dénouement de cette scène, s'acheminent vers la demeure de l'homme à la montre. On entre chez lui, on le suit au lieu où doit être le bijou qui mesure le temps, on le voit à la place annoncée !

Les témoins oculaires restent stupéfaits. La raison se refuse à croire ce que les yeux affirment. Cepen-

dant, il faut céder à l'évidence: c'est bien la montre submergée, il n'y a point de doute : le propriétaire le certifie en manifestant la plus grande surprise.

Mais l'acteur principal de cette comédie se fait connaître, bien entendu : il est physicien prestidigitateur; il doit donner dans le pays quelques séances de son art, dont il a voulu donner un échantillon, pour faire preuve de son savoir. Chacun se retire émerveillé de ce miracle. Bientôt toute la ville en est instruite, tout le monde brûle du désir de voir le fameux thaumaturge; le moment arrive, on court à toutes jambes à sa séance, et le plus souvent, on en revient avec une tout autre idée qu'on s'en était faite.

C'est encore un coup monté avec un compère, qui joue le rôle du possesseur de la montre, qui n'est qu'une boîte en cuivre bien nettoyé, valant 1 franc 50 centimes, dont on fait le sacrifice. Ce simulacre de montre doit ressembler à celle qu'on doit retrouver dans le cabinet de la personne à qui elle appartient.

SECTION I.

DES TABLES DIVERSES EN USAGE AU THÉATRE.

Table a la Conus. — J'ai suffisamment parlé de la table élevée à laquelle est ajoutée une planche à coulisse en façon de tiroir, et qui sert de gibecière. Cette

table n'est point en usage chez les prestidigitateurs; elle était particulière à Conus père, qui était d'une adresse et d'une intelligence extraordinaires pour les tours; ceux qu'il faisait n'étaient qu'à lui, et personne que je sache parmi ses confrères n'avait osé lui faire concurrence.

J'ai dû recommander cette table, parce que j'ai décrit les principaux tours de Conus, ceux qui ont fait sa grande réputation et pour lesquels la table en question est indispensable.

Table a coffre. — On s'est longtemps servi, et même on se sert encore, d'une table munie d'un fond placé à une distance du dessus telle, qu'il y ait assez d'espace entre ces deux surfaces, pour qu'une personne puisse y être contenue aisément, avec les objets dont on a besoin pour les tours qu'on a préparés.

Sur cette table, on ajoute ordinairement deux ou trois trappes qui sont d'une ressource infinie. Le tapis descend assez du côté des spectateurs, pour que le fond soit entièrement caché. Le compère qui doit se blottir dans cette boîte, y entre avant le lever du rideau, pour n'en sortir que quand on le baisse.

Une chose qui m'a toujours étonné, c'est que je n'ai jamais vu arriver rien de fâcheux aux prestidigitateurs qui se servaient de cette table, et mon étonnement était d'autant plus grand, que je voyais qu'en général on soupçonnait que quelqu'un était caché dedans. Mais je n'en regarderai pas moins comme une témérité l'usage de cette table dans ces conditions.

TABLE SIMPLE. — J'approuve beaucoup, dans sa méthode, la prudence d'un professeur de physique amusante que j'ai connu. Sa table n'avait pas de cachette, elle était seulement à trappe; le tapis qui la couvrait descendait jusque sur le plancher, et le prestidigitateur levait de temps en temps ce tapis, pour faire remarquer qu'il n'y avait aucune préparation à la table. Mais, en face de cette table, au bas du fond du théâtre, il y avait une ouverture masquée par une toile qu'on écartait aisément, et, par cette ouverture, le compère sortait en rampant pour aller se placer sous la table et faire son service. On comprend bien que l'étendue de la table cachait cette ouverture aux yeux des spectateurs, et qu'ils ne pouvaient voir sortir ni entrer le compère.

Cette disposition prévient toute rencontre importune, car si un fâcheux vient à manifester tout haut ses soupçons qu'un compère est sous la table, alors celui-ci rentre promptement dans le lieu d'où il était sorti, et le prestidigitateur lève aussitôt le tapis, pour donner un démenti à l'interrupteur.

TABLE A TRAPPES. — Au théâtre, les tables à trappes sont de rigueur et indispensables dans la magie blanche. Voici la plus simple manière de faire ces trappes.

On forme une ouverture carrée plus ou moins grande; on y ajuste une pièce de même bois que la table. Cette pièce est fixée par deux charnières vissées en dessous. Du côté opposé aux charnières, on attache, sous cette trappe, une petite planchette pour l'arrêter,

afin qu'elle ne passe pas le niveau de la table, position qu'elle garde par l'effet d'un bout de ressort de pendule placé sous la table avec deux vis.

On fait ordinairement ces trappes sur des tables disposées en damier, pour en dissimuler les joints. Dans ce cas, le tapis est attaché sur les bords de la table.

Pour ouvrir ces trappes, on met au bout un petit anneau, que l'on tire pour faire fléchir le ressort.

On établit presque toujours plusieurs trappes de grandeurs différentes sur une table.

Table a pédales. — Il y a de ces trappes que l'on peut faire manœuvrer soi-même, sans le secours d'un compère. C'est par le moyen d'une pédale placée au bas d'un des pieds de la table. Cette pédale communique à la trappe à l'aide d'une ficelle qui passe dans le pied, qui a été percé à cet effet. Lorsque le prestidigitateur a besoin de faire ouvrir la trappe, il appuie sur la pédale avec le bout de son pied.

Ordinairement, cette table a, dans son intérieur, une construction qui lui est particulière : on y ajoute un fond posé à une distance arbitraire du dessus, et entre ce dessus de la table et le fond, on place une planche peu épaisse, à laquelle on donne une pente très-prononcée. Cette planche est garnie d'une étoffe lisse et glissante, telle que la soie; de sorte que, si on pose un objet sur la trappe, et que l'on fasse jouer la pédale, cet objet tombe sur la planche inclinée, et vient se rendre naturellement dans les mains, sans que per-

sonne puisse s'en apercevoir. Il va sans dire que, toutes les fois qu'on met une chose quelconque sur la trappe, on la couvre toujours d'un grand vase en cuivre ou en fer-blanc destiné à cet usage, et auquel on donne ordinairement la forme d'un cône tronqué. On conçoit aisément qu'on ne se sert de ce vase que pour cacher le moyen par lequel on fait disparaître l'objet.

Trappes toutes préparées. — Les ingénieurs mécaniciens qui construisent des instruments de physique amusante, fabriquent des trappes rondes qu'on n'a plus qu'à poser avec quatre vis. Elles sont bien faites; mais j'aime autant celles que je viens de décrire. Le principal avantage des premières, c'est de les trouver toutes faites. Elles sont en cuivre, et si on les fait rondes, c'est parce que, pouvant les couper sur le tour, elles sont bien plus tôt faites et s'ajustent plus facilement avec précision.

Comme on n'a point besoin de compère pour faire usage de cette dernière table que je viens de décrire, on peut s'en servir dans des séances de salon, ce qui donnera le moyen de faire des tours plus surprenants.

Table a soufflet. — Pour l'escamotage d'une personne sous un grand gobelet, il faut une table faite exprès. Elles sont dites: *tables à soufflet*, parce qu'il y a un fond susceptible de se baisser et de se relever par le moyen de quatre ressorts à boudin fixés à ses quatre coins. Chacun des ressorts est placé dans une feuillure faite à l'angle intérieur des pieds de la table. Une corde passe tout le long de ces ressorts pour les

maintenir dans leur mouvement. Le fond descend des deux tiers environ de la hauteur de la table. Les feuillures dont je viens de parler s'arrêtent à ce point.

Au milieu du dessus de la table est faite une grande ouverture carrée, sur laquelle on ajuste une pièce pareille au reste de la table, et qui doit entrer dans des feuillures faites à demi-bois de part et d'autre. Sous cette pièce de rapport, et sur son côté, est pratiqué un ressort qui communique, par un cordon élastique, à un anneau placé en dehors et au bout de la table. On tire cet anneau, et le ressort fait lever un peu cette espèce de grande trappe, pour que la personne qui doit entrer dans la table puisse avoir prise pour l'ouvrir tout-à-fait. Il y a encore, aux deux bouts de cette trappe, un petit verrou, que celui qui est entré ferme lui-même, afin qu'un mouvement involontaire qu'il pourrait faire ne fasse pas remuer la trappe.

TABLE A POINTES. — Il ne me reste plus à parler que de la table dite à pédales et à pointes, qui sert à faire agir toutes les pièces mécaniques qui sont à soupapes : telles que la *petite maison hollandaise*, l'*automate qui répond aux questions*, le *moulin qui tourne au commandement*, et à beaucoup d'autres pièces qui ont toutes le même principe de mouvement, c'est-à-dire, dont le mécanisme intérieur est mis en action par le moyen des soupapes établies sur le fond des pièces ; j'entends la partie inférieure qui pose sur la table. Ces soupapes communiquent au mécanisme intérieur des pièces à l'aide de petites cordes à boyaux qui font mouvoir des

ressorts de différentes constructions, appropriées aux mouvements qu'on veut leur donner.

Pour que ces soupapes fonctionnent et fassent jouer les ressorts dont je viens de parler, il faut qu'elles soient poussées par des pointes que les prestidigitateurs nomment improprement *pédales*. Ces pédales sont deux bouts de fil de fer assez fort, de 7 à 8 centimètres de longueur, rivés, par les deux extrémités, à deux plaques de cuivre en forme de carré long, de 3 ou 4 centimètres, sur 15 ou 16 millimètres de dimension.

Les fils de fer ou tiges sont rivés à peu de distance des bouts de ces plaques.

Entre ces deux tiges, il y en a une autre plus mince et plus longue qui est mobile, et qui est rivée, par son extrémité du bas, à une troisième plaque de même dimension que les deux autres, entre lesquelles elle est placée. Près des deux extrémités de cette troisième plaque sont percés deux trous dans lesquels passent les deux tiges des côtés, de sorte que cette plaque du milieu peut couler le long de ces deux tiges.

A la plaque supérieure de cette pédale, c'est-à-dire, celle qui est destinée à être en haut étant placée, est percé un trou au milieu, pour laisser passer la tige mobile, qui est la pointe qui fait lever les soupapes.

Aux deux bouts de cette plaque supérieure, sont percés deux autres trous pour y passer les vis, avec lesquelles on fixe les pédales à la table.

D'un côté de la même plaque, sont placées en des-

sous, et rivées, deux petites lames entre lesquelles est mise une petite poulie.

Enfin, un bout assez long de ressort de pendule est percé à ses deux extrémités, et par les deux trous passe la tige mobile : ce qui oblige ce ressort à rester courbé entre la plaque supérieure et celle du milieu, et à être dans un état permanent de tension. Ce ressort, bien entendu, est placé du côté opposé à la poulie.

Si on attache un fil au bord de la plaque du milieu, à laquelle on a percé un petit trou à cet effet, et que l'on fasse passer ce fil sur la poulie, qu'ensuite on le tire en tenant la pédale par les côtés, on verra la plaque du milieu s'élever avec la tige rivée sur elle; le ressort les rabaisse, si on lâche le fil.

Si on voulait supprimer le ressort, il faudrait percer la plaque du bas pour y faire passer la tige mobile que l'on prolongerait, et au bout de laquelle on fixerait un petit disque en plomb, qui ferait naturellement, par son poids, abaisser la pointe, en lâchant le fil qui la fait monter.

On place les pédales sous la table, de manière que les pointes, qui sont les tiges mouvantes du milieu, correspondent exactement avec les soupapes des pièces mécaniques que l'on fait fonctionner.

Il y a des pièces où il n'y a qu'une ou deux soupapes, d'autres où il y en a trois ou quatre. Par exemple, dans l'automate qui répond aux questions, il faut trois pédales, parce qu'il y a trois soupapes :

une qui fait baisser la tête pour *oui*, une deuxième qui la fait tourner pour dire *non*, et une troisième qui fait lever le bras pour frapper sur le timbre.

Les fils qui servent à faire mouvoir les pédales peuvent aboutir dans les mains du compère par différentes directions, soit en passant sous le théâtre, où le compère serait placé, soit dans les coulisses ou derrière le fond du théâtre. Je ne parle ici que des tables simples et sans tapis, qui n'ont que les traverses pour masquer les pédales. Mais si la table est à armoire ou à soufflet, comme celles dont nous avons parlé, alors le compère est tout à portée pour faire jouer les pédales.

Il n'y a point de trappes à ces tables : il n'y a que des trous presque imperceptibles pour le passage des pointes. On marque aussi des petits points pour se guider en posant la pièce mécanique.

Je ne parlerai pas des tables dont les pieds étaient percés et dans lesquels passait une tige de fer terminée en bas par une rondelle, à laquelle cette tige était rivée. Cette rondelle entrait dans le pied pour recevoir la pointe d'une pédale fixée sous le théâtre. Au bout supérieur de la tige était attaché un cordeau qui communiquait avec une des pédales placées dans l'intérieur de la table, et la mettait en mouvement quand la pédale du bas poussait la rondelle qui était dans le pied. On ne se sert plus de ces tables, qui exigeaient double pédale, et, dans la table, un travail compliqué dont on pouvait se passer.

Je recommanderai, pour ces tables à pédales, une

particularité d'un bon effet. Sur un côté de la table, sous le bord, on fait mettre un petit verrou ou un crochet plat, qui correspond à une des pédales par le moyen d'un cordon.

Quand on a fini l'exercice des pièces mécaniques, on dit : « Messieurs, je sais que plusieurs personnes pensent qu'il y a communication entre le plancher et la table : je vais leur prouver qu'elles sont dans l'erreur. »

On met ses deux pieds sous deux des pieds de la table. On tire le crochet, et la pièce se met en mouvement. Les spectateurs vous font observer que les deux autres pieds de la table touchent toujours le plancher. Alors vous priez une personne de venir vous aider à porter la table. La personne qui se présente la prend par un bout, et vous par celui où sont les verroux (car on peut, si on veut, en mettre plusieurs), vous approchez des spectateurs, et vous faites mouvoir la pièce en tirant un verrou. Si c'est l'automate, vous le faites saluer; s'il y a deux verroux, vous le faites frapper sur le timbre, en changeant de verrou.

La pièce qui convient le mieux dans cette circonstance, c'est le moulin qui tourne au commandement.

En l'apportant avec la table sur laquelle il est posé, vous invitez les spectateurs à lui ordonner de tourner, de s'arrêter, et de tourner encore.

Voir le jeu de cette machine, qui paraît tout-à-fait isolée et qui obéit au commandement, est chose vraiment surprenante pour les personnes qui ne se doutent

pas des moyens mis en usage dans la magie blanche.

Comme, en tenant la table, vos doigts sont naturellement dessous, il est impossible qu'on puisse voir leur mouvement le moins du monde.

Il serait très-bon d'attacher un petit anneau au fil qui coule sur la poulie, et que l'on tiendrait assez court, c'est-à-dire, guère plus long que la pédale; par cet anneau, on ferait passer le fil qui se rend dans les mains du compère pour faire manœuvrer les pièces. Ce fil serait en double, et quand arriverait le moment de lever la table, le compère tirerait un des bouts pour ramener tout à lui.

Voilà, je crois, toutes les tables en usage dans la magie blanche exécutée au théâtre: nous parlerons de leur emploi au fur et à mesure que nous en aurons besoin.

Un menuisier un peu adroit pourra les construire toutes sur le peu d'explications que j'en ai donné. Il en est d'intelligents qui entendent à demi-mot. J'en ai rencontré souvent auxquels il suffisait de dire l'emploi qu'on en voulait faire, et plusieurs même vous contentaient au-delà de vos désirs. Cependant, je conseillerai toujours de s'adresser directement aux ouvriers chez lesquels la construction de ces objets est une spécialité.

Ces tables et les compères sont, au théâtre, le principe fondamental du merveilleux. Mais il faut savoir choisir son compère. Il doit être intelligent, avoir bon pied, bon œil et l'ouïe fine. Il doit être homme à res-

sources et avoir toujours assez de sang-froid et de présence d'esprit pour réparer, autant que possible, les bévues que pourrait faire le prestidigitateur dans l'exercice de ses tours.

SECTION II.

Préparation des bouteilles dans lesquelles on fait trouver des oiseaux, des lapins, ou tous autres objets, tels que mouchoirs, montres, etc.

Comme nous serons obligés, dans plusieurs tours, de faire usage de ces bouteilles, je vais en expliquer la préparation une fois pour toutes.

Avec un instrument en fer tel, par exemple, qu'un boulon, on donnera dans la partie la plus profonde du dessous de la bouteille un coup sec, et elle sera percée parfaitement; mais il faudra peu à peu abattre, avec le même morceau de fer, les angles occasionnés au verre par la fracture. Ensuite, par cette ouverture, on fait passer une rondelle en fer-blanc qui posera sur toute la circonférence intérieure de la bouteille, à 12 ou 15 centimètres de l'extrémité du goulot. On verse sur cette rondelle de la résine chaude, dans laquelle

on aura mêlé du noir de fumée. Cette matière fixe la rondelle et bouche les petits vides qui pourraient se trouver autour et qui laisseraient couler le vin qu'on doit mettre dans cette partie de la bouteille. On verse aussi de cette résine chaude dans différents endroits de cette bouteille, que l'on tourne dans tous les sens, pour enduire toutes les parois intérieures, afin de voiler sa transparence, de lui donner l'apparence d'une bouteille pleine de vin et d'empêcher d'apercevoir les objets que l'on met dedans.

Si la résine ne s'étendait pas bien, il faudrait la liquéfier davantage en chauffant la bouteille, ce qui la rendrait plus coulante.

Pour maintenir les objets que le compère met dans cette bouteille, il faut préparer un fond un peu conique, en carton enduit de mastic fait avec de la poix noire et de la résine; et tout aussitôt que les objets sont placés, il chauffe vite ce fond, l'applique de suite, et il remplace le véritable qu'on a retranché de la bouteille. Ce mastic se fond à une chaleur douce, se refroidit et se consolide à l'instant.

Voici une autre disposition de bouteille pour un fort joli tour dont il sera bientôt question.

Quand la bouteille est percée par le fond et enduite intérieurement de résine pour la rendre opaque, on placera dedans un tuyau en forme d'entonnoir, dont la partie évasée tient lieu du fond qui manque, et l'autre bout monte dans le goulot de la bouteille, à 5 ou 6 millimètres de son embouchure.

Dans l'espace resté à côté de cette espèce d'entonnoir, on introduira un réservoir capable de contenir un grand verre de vin. Le tuyau de ce réservoir montera au niveau de l'autre tuyau, dans le goulot de la bouteille.

Il y a plusieurs moyens d'arranger et de fixer ces deux corps; mais c'est à l'habileté et au goût de l'ouvrier constructeur de décider du plus commode.

Il faudra peindre d'une teinte obscure la partie évasée de l'entonnoir qui forme le fond de la bouteille.

SECTION III.

L'assiette cassée, raccommodée par un coup d'arme à feu.

Ce tour produit beaucoup d'effet au théâtre. On peut le faire immédiatement avant celui que l'on exécute avec la montre mécanisée (voir chapitre II, section XX). On emprunte d'abord les montres comme pour faire ce tour de suite; mais, au lieu d'un chapeau pour les recevoir, comme il est recommandé dans l'explication du tour, on prendra une assiette. Dans ce cas, on tiendra la montre mécanisée sous l'assiette que l'on présente, et quand on en aura déjà reçu plusieurs, sous prétexte de les arranger, il sera facile de mêler avec, celle que l'on tient cachée.

Ayant complété le nombre de montres dont on a besoin, on les dépose sur la table, et, par un acte feint de maladresse, on laisse tomber l'assiette, qui doit se briser en plusieurs pièces. On paraît un moment déconcerté, mais on se rassure, en disant que, par bonheur, de tous ces morceaux, il n'y en a pas un seul de cassé. Cependant, on se reproche son étourderie, et on dit : « Cette assiette faisant partie d'une douzaine qui me vient du Japon, j'aurais bien du regret si je ne pouvais la rétablir, aussi bien que je puis raccommoder une montre brisée, comme je vais le faire tout-à-l'heure, et comme j'allais le faire à l'instant sans ce petit malheur, que je vais réparer de suite pour vous donner une preuve de mes talens comme restaurateur de la vaisselle cassée. C'est une expérience que je n'aurais pas pensé à vous faire sans cet accident. » On ramasse les morceaux, on les met dans une espèce de pistolet nommé tromblon, dont l'embouchure est extrêmement évasée. On le tire sur un tableau noir attaché à l'extrémité supérieure d'un pied élevé, et l'assiette paraît subitement rétablie sur le tableau, excepté un morceau qui manque. On le cherche, on le trouve. On le met dans le tromblon, on tire une seconde fois : ce morceau va se rajuster à l'assiette, qui paraît alors dans son entier.

Explication. — La charge du tromblon se met dans un tube situé sous cet instrument, et quand le coup part, on ne peut pas distinguer d'où il sort, et l'on croit naturellement qu'il vient du corps de l'arme.

Sur le tableau noir est fixée d'avance une assiette pareille à celle qu'on a cassée; mais on y a appliqué une pièce noire qui fait paraître l'assiette échancrée. Cette assiette, ainsi préparée, est cachée par une étoffe pareille au fond du tableau; elle est disposée de manière à pouvoir, par un fil que tire le compère, être coulée subitement derrière le tableau à l'instant de l'explosion. L'assiette paraît tout-à-coup, mais avec une échancrure. On paraît regretter de n'avoir pas réuni tous les morceaux qu'on croyait avoir mis dans l'arme; on cherche, on retrouve celui qui manquait, on le met dans le tromblon, on tire, et l'échancrure est remplie. Cette pièce s'enlève vivement comme la première, par un second fil; elle se rend sous la bordure du tableau, où, attachée à un bout de fil, elle est maintenue par derrière, pour qu'elle ne tombe pas.

Ce tour étant terminé, on reprend le tour de montre.

Nota. — C'est par le moyen que je viens d'expliquer, qu'une ou plusieurs cartes, tirées et mises dans un pistolet, semblent sortir de l'arme au moment de l'explosion, pour se trouver appliquées dans leur entier sur le tableau. On peut faire la même chose avec des montres et beaucoup d'autres objets.

On voit que ce moyen peut donner au prestidigitateur intelligent la faculté de varier le tour.

SECTION IV.

La bouteille qui donne toutes les liqueurs demandées.

Cette pièce n'est qu'apparente; c'est une forme de bouteille tournée fort mince, en bois, que l'on peint en noir. Elle renferme une certaine quantité de réservoirs, dont les tuyaux très-menus viennent tous aboutir à peu de distance de l'ouverture du goulot.

Ces réservoirs contiennent chacun une liqueur connue.

A fleur de la surface extérieure de cette fausse bouteille, il y a des petits boutons qui communiquent aux soupapes des réservoirs. Si on pousse un de ces boutons avec le bout d'un doigt, la soupape s'ouvre par le moyen d'un petit ressort qui tient à cette soupape, qui, alors, fait, dans l'intérieur, l'effet d'une clef de flûte ou de clarinette. Cette clef étant levée, la liqueur contenue dans le réservoir s'écoule par le petit tuyau.

Le mécanisme de cette bouteille se lève comme le mouvement d'une montre se retire de sa boîte: opération qu'on est obligé de faire pour emplir les réservoirs.

Il faut un peu d'étude pour s'accoutumer à trouver de suite et sans tâtonner le bouton qu'on doit pousser pour donner la liqueur que l'on demande.

Ces bouteilles, dont le travail est compliqué, se trouvent aux adresses que je donnerai.

SECTION V.

Faire passer une bague empruntée, dans une noix fourrée dans un gant aussi emprunté, lequel gant est enfermé dans un œuf, l'œuf dans un citron et le citron dans une orange.

Effet. — On emprunte une bague et un gant, que l'on met dans une petite boîte. On fait visiter une orange, un citron, un œuf et une noix. Le gant et la bague sortent invisiblement de la boîte. Le citron, l'œuf et la noix, qu'on avait couverts d'un vase sur la table, disparaissent, et le tout se trouve dans l'orange qu'on avait conservée dans sa main.

Explication. — La petite boîte dans laquelle on avait mis le gant et la bague, est mise sur la trappe et couverte d'un vase. Le compère, qui est dans la table ou dessous, la prend, en ôte la bague et le gant, et la replace où elle était. Il met vite l'anneau dans une noix qu'il avait préparée, fourre cette noix dans un des doigts du gant, et ce gant dans un œuf, qui, lui-même, est enfermé dans un citron et une orange, comme je l'expliquerai tout-à-l'heure.

Pour donner le temps au compère de faire cette opération, on fait visiter une orange, un citron, un œuf et une noix. Cette visite faite, on approche de sa table, on découvre la petite boîte, qui est toujours censée contenir la bague et le gant, on l'écarte, et on met à sa place le citron, l'œuf et la noix; mais on garde l'orange.

C'est en mettant ces trois objets sur la trappe, que le compère vous fait l'échange de l'orange que l'on tient, contre une préparée qui renferme les objets dont il vient d'être parlé.

Aussitôt l'échange fait, le compère ouvre la trappe, fait tomber le citron, l'œuf et la noix. Alors on prend la petite boîte, en disant que l'on va faire un joli tour avec la bague et le gant qui y sont renfermés : on l'ouvre, et on feint d'être surpris de ne plus rien trouver. On lève le vase qui est sur la trappe, et on paraît encore plus étonné de ne plus rien voir sur la table. On cherche ces objets, et on dit : « Voyons si quelque confrère ne m'aurait pas joué le tour de les faire passer dans cette orange. » On la coupe, et on fait voir le citron, que l'on dégage de l'orange; on coupe ce citron, et on découvre l'œuf; on le casse, et on en tire le gant; enfin, on ôte la noix du gant, on la casse, et on y trouve l'anneau, que l'on fait reconnaître par la personne qui l'a prêté.

PRÉPARATIFS A FAIRE AVANT L'EXÉCUTION DU TOUR.

On dispose d'avance les choses de cette manière :

On prend une orange, on en coupe environ un cin-

quième, et par la section, on retire toute la chair, en se servant pour cela d'une petite cuillère; on vide de même un citron, que l'on fourre dans l'orange. Dans ce citron, on fait entrer un petit œuf plein, pour qu'il ne se brise pas, mais que l'on vide après. Le compère a cette orange ainsi préparée. En s'emparant de la boîte qui contient le gant et la bague, il met cette dernière dans une noix vide, et rejoint les deux coquilles au moyen de la cire dont on avait enduit les bords. Il fourre cette noix, ainsi ajustée, dans un des doigts du gant, et le gant chargé de la noix dans l'œuf. Il doit avoir bien soin, quand il fait l'échange, de présenter cette orange de manière à ce que l'ouverture se trouve dans le creux de la main du prestidigitateur, afin que l'on n'aperçoive pas cette ouverture et que l'orange paraisse intacte.

Il faudrait choisir des oranges bien mûres, et surtout bien pareilles, pour que celle qui est préparée soit prise, sans aucun doute, pour celle qu'on a fait visiter. Quant aux citrons, aux œufs et aux noix, cela n'est pas de rigueur.

SECTION VI.

La carte imprimée sur un mouchoir d'un coup de pistolet.

On emprunte un mouchoir qu'on pose sur la table. On invite une personne à prendre une carte dans le

jeu, on déchire cette carte, on la met dans un pistolet, on jette le mouchoir soi-même en l'air, ou on le fait jeter. On tire le pistolet dessus, et la carte qu'on avait mise dedans se trouve imprimée sur le mouchoir.

Sur un bout de planche de buis ou de poirier, on fait graver en relief les points d'une carte. On frotte les points de ce patron avec du vermillon en poudre, si la carte est rouge; si elle est noire, au lieu de vermillon, on prendra du noir de fumée.

Quelques prestidigitateurs peignent ces points avec les mêmes couleurs détrempées à l'eau; mais il faut mettre beaucoup de célérité dans l'exécution du tour, à cause du peu de temps que ces couleurs restent humides. Le plus sûr serait de mettre de la couleur à l'huile sur ces points: les mouchoirs n'en seraient pas gâtés. Les personnes auxquelles ils appartiendraient en seraient quittes pour soigner un peu plus le savonnage.

Ce moule, ainsi préparé, est placé derrière quelques objets sur la table. En allant poser sur cette table le mouchoir qu'on vient de vous prêter, vous l'appuyez sans affectation sur le moule. Vous allez le chercher après avoir chargé le pistolet; vous le jetez en l'air et vous tirez. Vous ramassez le mouchoir, et vous l'étalez pour faire voir la carte, en faisant remarquer que c'est bien la même qui a été tirée.

Il est inutile de dire que la carte que l'on a fait prendre était une carte forcée.

SECTION VII.

Tour des bassins aux poissons, ou apparition subite de vases emplis d'eau et de poissons.

On conviendra que faire quelque chose de rien est le *nec plus ultrà* du pouvoir.

C'est cependant très-facile aux prestidigitateurs, qui font plus encore, puisque, quand ils le veulent, ils réduisent les choses à néant. Vous, lecteur, qui êtes déjà initié dans la science des magiciens, vous allez sans doute nous reprocher que tous nos miracles ne sont qu'impostures et déceptions. Ecoutez que je vous dise deux mots à l'oreille : entre nous, j'en conviens; mais, chut! n'allez pas nous discréditer; laissez-nous jouir de la crédulité des gens qui ont foi en nous. Si on divulguait nos moyens, adieu notre considération, et le moulin ne tournerait plus pour nous.

Pourtant, à bien dire, nous ne trompons guère qu'à moitié; car vous savez que, dans les imaginations humaines, les apparences chimériques équivalent à la réalité. Que nous ayons l'air, par un escamotage qui vous fascine les yeux, de changer un ognon en tourterelle ou un concombre en lapin, c'est la même chose, dans l'esprit de bien des gens, que si la métamorphose

était consciencieusement opérée par la marraine de Cendrillon.

Je vais vous confier ce fameux tour des bassins aux poissons, tour qui, pendant plus de deux ans, fit courir tout Paris; tour que l'on voyait tous les jours avec admiration, sans y rien comprendre; tour, enfin, plus merveilleux que la pêche miraculeuse , en ce que..... Ah! vous croyez que je plaisante! Voyons; écoutez et jugez. Ah! vous croyez que je plaisante!

Dans la pêche miraculeuse, les pêcheurs jetaient leurs filets à la mer, où, sans doute, il y avait des poissons; nous, magiciens prestidigitateurs, nous ne jetons qu'un châle sur le plancher d'un salon ou sur un guéridon, et ce châle, on le fait voir avant, par l'endroit, par l'envers. On n'y aperçoit pas même un ciron. Les pêcheurs n'amenaient que du poisson dans leurs filets; nous, sous le châle, et dans un clin d'œil, nous amenons poissons, eau et bassin. Nous pourrions même amener un lac tout entier, si nous ne craignions pas les incommodités d'une inondation; et les pêcheurs eussent été fort embarrassés s'il leur eût fallu amener avec leur filet le plus petit bras de mer.

Les pêcheurs ont jeté plusieurs fois leurs filets, et toujours avec succès. Nous pouvons de même jeter notre châle à terre plusieurs fois, et en découvrir, chaque fois, poissons, eau et bassin.

Mais trêve de mauvaises plaisanteries, et parlons sérieusement.

Lecteur, vous allez voir par quels moyens simples

on a émerveillé tant de monde, et si longtemps: épidémie qui n'est pas passée.

Il y a deux manières de présenter ce tour: celle de faire trouver les bassins sur le plancher, soit le propre plancher de l'appartement, soit sur une espèce d'estrade qu'on élève quelquefois au théâtre dans certaine circonstance, ou de faire trouver ces bassins sur un guéridon: seconde manière.

Il y a pour chacune de ces façons quelques dispositions à prendre qui leur sont particulières.

La première manière produit peut-être plus d'effet; c'était celle qu'avait adoptée M. Philippe; mais elle est plus embarrassante que la seconde, et elle nécessite un costume particulier. On s'affuble pour cela de celui de magicien, que je trouve ridicule, parce que le prestidigitateur qui prend le titre de physicien doit en avoir au moins la mise décente, pour ne pas tomber dans l'inconséquence. Sous ce dernier costume (l'habit noir), on peut faire le tour selon la seconde manière. Celle-ci a encore un avantage sur l'autre: c'est qu'on n'est point obligé de prendre l'attitude disgracieuse de s'accroupir.

Pour la première manière de faire le tour, on a des espèces de gibecières de joueurs de gobelets en plein air. Voici la description de ces gibecières: supposez un morceau de toile coupé en triangle équilatéral, que l'on attache un cordon à chacun de deux angles, et une agrafe à l'autre angle; que l'on attache aussi, au milieu du triangle, l'espèce d'anneau qui reçoit l'agrafe,

et qu'en relevant l'angle où est attachée l'agrafe, on l'accroche à cet anneau, on aura sa gibecière à peu près faite; seulement, deux petites pièces, que les tailleurs d'habits nomment goussets, sont cousues aux deux extrémités du pli, afin de former une poche pour poster le bassin.

Quant aux bassins, voici le grand secret ou le mot de l'énigme que personne ne devinait.

Ayant empli le bassin d'eau et de poissons, on applique dessus un large morceau de vessie que l'on aura laissé tremper dans l'eau pour le rendre bien souple; avec du fort fil ou de la ficelle très-fine, on liera fortement la vessie sur le bord du vase. L'humidité que recevront les ficelles augmentera encore leur étreinte. On roulerait le bassin dans tous les sens, que rien ne se dérangerait; mais en pinçant le bord en prenant le châle qu'on met dessus, on enlève aisément la vessie avec. Voilà tout le mystère.

Si on voulait fournir trois bassins, il faudrait trois poches ou gibecières: on les lie toutes à la ceinture avec leurs cordons, comme on le fait des tabliers. Celle du milieu doit toucher le milieu des deux cuisses par-derrière; les deux autres descendent au même degré et touchent les cuisses vers la partie extérieure, et dans chacune, on met un bassin qui doit être posé sur son côté. On voit maintenant que la robe de magicien est nécessaire. Une redingote pourrait suffire, mais cet habillement n'est pas d'une tenue convenable.

Ces bassins, placés ainsi, ne gênent point les mou-

vements, comme on serait tenté de le croire. On lève les jambes avec vivacité, on les plie en frappant les mains dessous ; enfin, on étend le châle comme pour montrer qu'il n'y a rien dedans ; on l'étale sur ses genoux en se baissant ; on retire l'agrafe, et le bassin se pose tout naturellement. On se relève en pinçant le bord du vase, pour enlever la vessie avec le châle, et le bassin paraît à la vue des spectateurs, avec ses poissons nageant dans l'eau. Il faut se figurer qu'un instant suffit pour opérer toutes ces évolutions.

On en fait autant pour les autres bassins, quand on en a plusieurs à présenter, mais il faut changer de châle chaque fois (1).

Dans l'autre manière, on peut faire ce tour avec un habit. Au lieu de gibecières mises comme nous l'avons expliqué, on se garnit la taille d'une ceinture de cuir, à laquelle sont attachés, par derrière, deux petits crochets destinés à suspendre deux poches en forme de giberne, dans lesquelles on met les bassins. Dans ce cas, on arrive sur le théâtre en venant directement du fond. Mais si on était obligé, par un obstacle quelconque, de sortir par les coulisses, il faudrait marcher

(1) Cependant, il y a des prestidigitateurs qui ont l'adresse de ramasser subtilement, en pelotte, la vessie qui couvrait le bassin. Ils s'en débarrassent dans le moment, soit en la fourrant dans une poche, soit en la jetant sous la table ou au pied du guéridon, si on s'en sert, mais de manière à ne pas être aperçu. Ce procédé vaut mieux, puisque, dans ce cas, on n'a besoin que d'un seul châle pour plusieurs bassins.

doucement de côté, ayant l'air occupé de quelque chose, comme de préparer ou d'ajuster de certaine façon le châle qui va vous servir, et puis pour donner à croire qu'on a à cœur de faire face au public, en témoignage de respect. Le prestidigitateur serait dispensé de prendre toutes ces précautions, s'il avait le bonheur d'être bossu, car on mettrait sur le compte de cet agrément la proéminence des bassins; mais il n'est pas donné à tout le monde de jouir de cet avantage, qui serait souvent bien utile dans la magie blanche.

Arrivé auprès de sa table, on étale le châle, sous prétexte de faire voir qu'il n'y a nulle préparation, mais, dans le fait, pour masquer le bras qui va chercher par-derrière un bassin, que l'on pose sur le guéridon, couvert du châle, et que l'on découvre aussitôt en enlevant la vessie.

J'ai vu faire ainsi ce tour par un prestidigitateur en renom, et les spectateurs étaient loin de se douter qu'il avait un vivier sur les reins.

Dans cette méthode, on ne peut guère présenter que deux bassins; mais quand il n'y en aurait qu'un, le tour serait complet.

SECTION VIII.

Autre manière de faire le tour du bassin aux poissons.

L'immense succès du tour des bassins aux poissons, tel que M. Philippe le faisait, avait éveillé l'attention de tous les prestidigitateurs, et chacun chercha à l'imiter; mais, ne trouvant pas le bon moyen, ils en imaginèrent un, qui, aux yeux des connaisseurs, n'est qu'une grossière parodie du tour. Il consiste à placer sur la table un énorme vase en verre, prétendu empli d'encre, parce qu'il est tout noir. Pour prouver que c'est bien de l'encre que contient le bassin, on frôle la superficie du vase avec une grande cuillère, comme si on prenait de la liqueur. A la vérité, le physicien retire la cuillère chargée d'encre et la montre aux spectateurs. Ensuite, couvrant le vase d'un châle qu'il relève, on voit un bassin rempli d'eau limpide dans laquelle nagent des poissons de différentes couleurs.

Ce qui rend ce tour supportable, c'est le contraste du vilain vase noir avec ce dernier, qui présente à l'œil un objet agréable; mais, dans le fond, l'invention de ce tour est misérable; du moins, c'est mon avis.

Explication. — Le bassin, tel qu'il paraît en dernier lieu, est entouré d'abord d'une gaze noire un peu épaisse, ce qui le voile entièrement et le fait paraître plein d'une liqueur noire. Au bord supérieur de ce

sombre entourage, sont attachés deux petits crochets qui se cramponnent au châle dont on couvre le vase, et quand on retire ce châle, on emporte la gaze avec lui.

Quant à l'encre que l'on montre à l'assemblée, voici ce que c'est : le manche de la cuillère est creux et rempli d'encre. Ce manche est percé à son extrémité et au point où il adhère à la cuillère. Quand il est empli, on bouche l'ouverture du bout avec une petite boulette de cire. En feignant de puiser dans le vase pour en retirer de l'encre, on détache la boulette et l'encre coule dans la cuillère, car ce manche fait absolument l'office d'une petite pompe à vin.

SECTION IX.

Transformation et transposition magiques de plusieurs objets.

Comme je crois l'avoir dit, il est bon de faire de temps en temps, dans le courant d'une séance, quelques tours plaisans dans le genre de celui-ci, pour égayer l'assemblée.

On emprunte une montre, un sac de dame et un mouchoir. On met le tout dans un vase.

On demande si la montre allait; la personne interpellée répond affirmativement. On annonce qu'elle ne

va plus, et, comme pour en convaincre les personnes présentes, on découvre le vase, et on en tire une grosse montre en fer-blanc que l'on donne à la personne qui en a prêté une en or; on rend un torchon de cuisine à celle qui a fourni le mouchoir, et on remet un sac à sous à la dame qui avait confié le sien.

On fait alors un petit tour de cartes, comme si les choses devaient en rester là pour les prêteurs d'objets. Mais, après, on leur demande s'ils sont contents de l'échange. Il est clair qu'ils répondent que non. On reprend les objets qui leur ont été distribués, et on les met dans une boîte, qu'on laisse sur la table.

On va chercher une bouteille et deux pains, que l'on pose aussi sur la table. On fait désigner un de ces deux pains: on coupe celui qui n'a pas été choisi, pour faire voir qu'il n'y a pas de préparation. On verse un verre de vin, pour prouver que la bouteille en est pleine. Ensuite, on prend la baguette magique, on frappe avec sur la boîte qui contient la grosse montre, le sac à sous et le torchon, on touche aussi sur le pain et la bouteille. On ouvre la boîte, il n'y a plus rien. On coupe le pain qui reste, et on en tire le mouchoir. On casse la bouteille, et il en sort le sac et la montre.

On va penser que les prestidigitateurs d'à-présent sont ce qu'étaient les enchanteurs d'autrefois; qu'après les transformations qu'on vient de lire, on serait fondé à croire que les visions du seigneur don Quichotte n'étaient pas aussi chimériques qu'on le croit généralement; que si l'on peut changer une jolie petite montre

en or en une grosse vilaine boîte de fer-blanc, un beau mouchoir de batiste en torchon, et un élégant sac de dame en dégoûtant sac à sous, on a pu changer, aux yeux du chevalier de la Triste-Figure, un moulin en géant, un troupeau de moutons en armée de Sarrasins, et un plat à barbe en superbe casque de héros.

Ce que l'on doit croire de tout cela, c'est que les enchanteurs de ces temps-là étaient sorciers comme ceux d'à-présent, ni plus, ni moins; et on pourra juger de l'étendue de leur toute-puissance, si on veut se donner la peine de lire l'explication suivante, dans laquelle je vais dévoiler le secret que ces derniers emploient pour opérer les métamorphoses dont il est question en ce moment.

Il faut, pour ce tour, un grand vase construit absolument comme le petit dont la description se trouve dans la section XI du deuxième chapitre. On fait de ces vases de différentes grandeurs; ils sont d'un usage fréquent dans la magie blanche; les prestidigitateurs les appellent vases à enlevage, parce que l'on enlève, avec la cloche, le compartiment et ce qu'il contient.

On connaît la bouteille préparée et la boîte à tiroir double : je n'ai plus qu'à expliquer la préparation du pain dans lequel se trouve le mouchoir. Cette préparation sert dans plusieurs tours.

On prend un de ces pains blancs que l'on appelle pains longs, qui pèsent un demi-kilo. On fait en dessous, en coupant la croûte, une espèce de soupape ou trappe, que l'on ne détache pas tout-à-fait. On choisit,

pour faire cette ouverture, ces sillons que l'on rencontre ordinairement sous le pain.

Cette ouverture faite, on ôte de la mie la quantité nécessaire pour pouvoir y placer ce que l'on veut mettre, et on referme cette espèce de trappe. Voilà le pain préparé.

Avant de faire le tour, on met dans le fond de l'enlevage la grosse montre de fer-blanc, le torchon et le sac à sous. Ayant emprunté la montre, le sac et le mouchoir, on les met dans le même vase, c'est-à-dire dans le compartiment de dessus; on couvre le vase avec la cloche, en appuyant un peu pour serrer le compartiment que l'on doit enlever.

C'est pour avoir occasion de découvrir le vase, que l'on demande si la montre va. Comme, en retirant la cloche, on enlève les objets qui ont été prêtés, on donne en place ceux qui sont dans le fond du vase, et on reporte ce vase avec la cloche dans les coulisses.

On revient faire un tour qui n'a plus de rapport avec celui dont on s'occupe, comme pour laisser penser aux personnes qui ont prêté les objets que l'on se croit libéré envers eux, mais bien pour donner le temps au compère de retirer du compartiment qui reste dans la cloche, la montre, le sac et le mouchoir. Il met ce dernier dans le pain, auquel il replace la croûte soulevée; puis il met la montre et le sac dans la bouteille, qu'il rebouche par le bas, comme il a été expliqué autre part, et il pose cette bouteille, le pain préparé et un autre pain, sur une table masquée, placée sur un côté

du théâtre. Le prestidigitateur, après avoir demandé si on était satisfait de l'échange, et avoir reçu une réponse négative, reprend les sales objets et les met dans la boîte au tiroir double. Il va ensuite chercher la bouteille et les pains, et les pose sur la table. Il prie quelqu'un d'en désigner un. Si l'on indique celui qui est préparé, il est censé que c'est le pain avec lequel on doit faire le tour, et que le spectateur l'a choisi dans cette intention. On coupe l'autre, en disant : « On était libre de demander celui-ci, c'eût été la même chose. » Si on désigne le pain non préparé, on fait entendre que ce premier choix n'est fait que pour prouver que les pains sont parfaitement intacts, et on le coupe.

Alors on prend la baguette magique, on en touche le pain, la bouteille et la boîte, en disant que l'on va faire disparaître les objets qui sont dans la boîte, pour les faire trouver ailleurs sous leur première forme. On ouvre la boîte, il n'y a plus rien. On coupe le pain, on en tire le mouchoir. Enfin, on casse la bouteille, et on en voit sortir le sac et la montre.

NOTA. — Si la table dont on se sert était disposée comme celle que j'ai mentionnée dans la description des tables, celle sous laquelle le compère peut venir se placer en sortant du fond du théâtre, sans être vu, on pourrait, dans ce cas, ne pas se servir de la boîte au tiroir double. On placerait le sac à sous, la grosse montre, etc., sur une trappe de la table, et on les couvrirait du vase destiné à cet usage; le compère viendrait s'en emparer aussitôt qu'on les aurait posés sur la

trappe et couverts. Ce moyen de faire disparaître les objets serait, je crois, encore plus surprenant.

SECTION X.

Autre manière de faire le tour précédent.

On peut donner une autre forme au tour que je viens d'expliquer.

On mettra dans le fond du vase trois légumes différents, par exemple : une carotte, un ognon et une pomme de terre; par-dessus ces légumes, on mettra des fleurs.

Au lieu d'objets divers, on empruntera trois montres, que l'on placera dans le compartiment du haut.

Pour avoir occasion de reprendre la cloche et d'enlever le compartiment avec ce qu'il contient, il faut, comme dans le tour précédent, demander à la dernière personne qui a prêté sa montre, si elle allait. Elle dira : Oui, et vous exprimerez un doute. Pour trancher cette discussion, on ôte la cloche, on approche d'une dame, et on la prie de juger elle-même du différend. La dame ne voit que des fleurs, que le physicien distribue dans l'assemblée; ensuite, il s'avance vers les personnes qui ont prêté des montres : il donne à l'une la carotte, et

aux deux autres l'ognon et la pomme de terre, en leur demandant s'ils reconnaissent leurs montres, et il leur laisse ces racines entre les mains. Il reporte le vase et la cloche dans les coulisses, et revient avec un autre grand vase qu'il met sur la table. Il prend ensuite deux grands gobelets à escamoter, qu'il pose aussi sur la table. Il reprend le vase, l'ouvre, le fait voir plein de millet et le referme.

Il reprend les trois racines aux personnes qui les tenaient, il met ces racines dans la boîte au tiroir double, en disant qu'elles vont bientôt en sortir pour reprendre leur première forme.

Il demande sous lequel des deux gobelets on veut que passe le millet qui est dans le vase. Il lève le gobelet indiqué, et on voit le millet; il ouvre le vase, le millet n'y est plus: il est remplacé par une petite tourterelle qui est censée rapporter les trois montres, qui se trouvent avec elle dans le vase. Il ouvre la boîte au tiroir, pour montrer que les légumes n'y sont plus.

En adoptant cette méthode, on est dispensé de préparer une bouteille et un pain, et le tour n'en est pas moins agréable; de plus, il a l'avantage de pouvoir être fait sans l'aide d'un compère.

Quant au vase où on met la tourterelle et les montres, il peut être fait comme celui où on met les fleurs et les racines, ou comme les boîtes au sucre et au café, et encore comme le vase aux tabatières. Toutes ces boîtes ne sont que des enlevages; on peut se servir de l'une comme de l'autre, pourvu qu'elles soient assez

grandes pour contenir aisément les objets que l'on doit y mettre.

Pour les grands gobelets à escamoter, sous lesquels on fait trouver le millet, on se souvient que c'est par le moyen d'une rondelle mise dedans que le millet est maintenu. Comme on donne à choisir le gobelet, il faut qu'ils soient tous deux préparés. J'ai déjà dit que l'on fait tomber le millet en tapant le gobelet sur la table en le posant; mais il faut faire ce mouvement sans affectation. Comme le millet la couvre, la rondelle ne se voit pas.

On comprend bien que le prestidigitateur, ayant distribué les fleurs et les racines, reporte son vase et la cloche pour reprendre les montres qui sont dans le compartiment enlevé par cette cloche; il met vite ces montres avec une tourterelle dans le fond du vase qui contient du millet, dans le compartiment de dessus; il apporte ce vase, et va chercher les deux gobelets préparés.

SECTION XI.

Le lapin magicien.

Boileau a dit que l'homme était le plus sot des animaux; il aurait pu ajouter : et le plus glouton. En effet,

les êtres qui planent dans l'air, ceux qui nagent dans l'onde, ceux qui marchent et rampent sur la terre, tout lui passe par le gosier. Il avale tout : son estomac est un gouffre où s'engloutit tout ce qui vit et respire. Et quand il n'y a pas d'opposition, ces animaux-là se dévorent entre eux, et ils en sont quittes pour être appelés anthropophages.

Mais il faut être indulgent, et fermer les yeux sur quelques petits défauts inhérents à la nature de l'homme. Il est égoïste : bien ! Il est ingrat : bon ! Jaloux et malveillant : c'est au mieux ! Infidèle : ce n'est rien ! Cupide : c'est peu de chose ! Orgueilleux et vain : bagatelle ! Je tolère volontiers tout cela. Mais ce que je ne lui passe pas, ce qui m'indigne au plus haut degré, ce que je regarde comme le plus horrible des forfaits, comme la plus monstrueuse barbarie, ce qui me fait désirer que Jupiter, avec sa foudre, extermine, *excepté moi*, toute la race humaine, c'est de voir la voracité de l'homme aller jusqu'à..... Bon Dieu !..... je frémis d'y penser. Hélas ! manger le lapin ! ce doux animal, cette bonne nature de bête, paisible et innocente comme l'agneau qui vient de paraître au jour pour la première fois.

C'est le souvenir de cette pauvre victime qui m'a inspiré ces déchirantes réflexions. O nature humaine, que tu es inhumaine !

Et que l'homme serait humain,
S'il ne mangeait pas le lapin !

Mais tâchons d'éloigner ces tristes pensées de notre esprit, et de nous distraire par l'explication d'un tour

dans lequel notre bien-aimé quadrupède aux longues oreilles et à la courte queue doit jouer un rôle, et faire preuve d'un savoir inouï.

Le physicien prestidigitateur prend un grand vase en fer-blanc; il l'emplit de son devant tous les spectateurs; il étale une poignée de ce son sur la table, en annonçant qu'un convive qu'il a invité va venir se régaler du mets qu'il prépare.

Il tire alors d'une boîte un jeune lapin porteur d'une heureuse physionomie; il le met à table, ou plutôt sur la table, en l'engageant de faire honneur à son dîner. Le commensal n'en fait rien. L'amphitryon, piqué de ce refus, se fâche; peine perdue: le convive ne desserre pas les dents.

On pourrait croire que c'est par modestie et retenue que le bon animal n'obéit pas, et qu'il n'ose manger seul devant une nombreuse assemblée; car je ne pense pas que l'on soit assez injuste pour supposer que c'est par entêtement. Non, cette petite mutinerie n'est que simulée: c'est un rôle qu'il joue, il a ses raisons pour cela, et s'il sort un moment de son caractère soumis, nous verrons bientôt pourquoi.

Enfin, l'irritation du maître s'exhale au point qu'il menace l'innocente créature de la mettre en prison, si elle ne mange pas ce qu'il lui offre. Mais cela ne fait ni chaud ni froid: toujours même dédain.

Le prestidigitateur l'enferme sous un vase pendant trois secondes, après il lui fait revoir le jour, espérant qu'il sera plus docile. Cette longue captivité demeure

encore sans effet. Outré de dépit, le magicien couvre de nouveau son prisonnier, et, un moment après, le découvrant pour la seconde fois, il ne trouve plus personne.

On cherche partout, pendant que le détenu, qui a rompu son ban, rit sous cape, blotti dans le vase qui était toujours resté sur la table. On le trouve enfin sans qu'on puisse comprendre comment il est venu là. Et ce qui met le comble à l'étonnement, c'est qu'on ne voit plus de son dans le vase. Cependant, on pourrait penser que le fier quadrupède a fait de sa propre volonté ce qu'il a refusé de faire sur un ordre impératif: je veux dire, de manger le son.

Explication. — Il faut deux vases d'une forme cylindrique, assez grands pour contenir un jeune lapin.

Ces deux vases doivent être exactement pareils quant à l'extérieur; mais l'un d'eux est à compartiment: c'est un enlevage comme ceux dont j'ai parlé, et, s'il faut citer un modèle, je dirai qu'il doit être fait à peu près comme celui qui est décrit dans la section XI du deuxième chapitre de la troisième partie. L'autre vase est tout simple, c'est-à-dire sans compartiment. Il ne faut pour tous deux qu'un couvercle, qui leur est commun.

On se procurera deux jeunes lapins, aussi semblables qu'il sera possible, car chacun d'eux doit passer pour l'autre, et si l'on n'en trouvait pas, il faudrait en faire faire.

On met un de ces lapins dans le fond de la boîte à

compartiment, et du son dans le compartiment. Ce vase, ainsi préparé, est caché dans la table, en compagnie du compère. Le prestidigitateur donne le vase simple à visiter. Ensuite il l'emplit de son devant les spectateurs. Cette besogne faite, il annonce son convive comme il a été dit, et, en donnant cet avertissement, qui détourne l'attention des personnes présentes, il échange la boîte qu'il tient, contre l'autre que le compère lui tend. Le magicien pose cette boîte sur la table et la couvre. Et notez bien que les spectateurs doivent croire qu'elle est la même que celle qu'ils ont visitée et vu emplir de son.

Le prestidigitateur exhibe un lapin avec lequel il a le petit démêlé dont nous avons rendu compte, et c'est à la seconde fois, qu'étant recouvert après avoir été posé sur la trappe, le dédaigneux convive disparaît, par les soins du compère, qui s'en empare. On termine le tour par faire remarquer la disparition du lapin de dessous la cloche, son changement de domicile dans la boîte restée sur la table, et l'absence du son qui était dans la boîte.

Cet animal, qui disparaît de dessus la table sans cause apparente, qui se trouve dans une boîte toujours en évidence et à laquelle on ne touche pas, est un fait très-étonnant pour tous ceux qui ignorent les ressources de la magie blanche. On n'a pas oublié que le compartiment de la boîte s'enlève avec le couvercle.

SECTION XII.

L'oiseau mort et ressuscité.

Les médecins n'ont jamais pu parvenir à rendre la vie à un mort, et cela ne m'étonne pas du tout. Galvani a cru, un moment, en avoir trouvé le secret : quelle présomption ! il s'est trompé et cela devait être. Et les chimistes, avec leur palingénésie, quel résultat ont-ils obtenu ? pauvres gens que tout cela !

Qu'ils sachent, enfin, que ce pouvoir n'est réservé qu'à nous autres prestidigitateurs. Faire revivre un mort ! mais c'est pour nous un jeu d'enfant. Si nous n'usons pas de notre savoir, c'est pour ne pas désobliger les héritiers de toute espèce, qui, sans doute, nous rendraient la vie dure, si nous avions l'imprudence de leur jouer ce mauvais tour.

Nous avons encore une bonne raison à donner, c'est que tout le monde mourrait de faim, si personne ne mourait.

N'a-t-on pas vu, il y a quelques années, un prestidigitateur allemand, nomme Hell, qui coupait la tête à plusieurs individus et qui la replaçait sur les épaules, ne laissant pas plus de traces de l'opération, que ne le faisait jadis le baume de Fier-à-Bras tant vanté par l'illustre chevalier de la Manche ?

C'était pour M. Hell une bagatelle que ce jeu de coupe-tête : il ne refusait jamais de procurer ce plaisir aux

amateurs, quand il s'en présentait. Un jour, à Berlin, tous les grenadiers de plusieurs régimens se firent décapiter, pour qu'on leur mît le visage du côté du dos, parce que chaque soldat voyait que, dans cette position, il aurait plus de facilité pour faire sa queue.

Enfin, pour en finir avec M. Hell, je dirai que, grâce à son art dans la décollation, il s'est fait une célébrité dans plusieurs grandes villes du Nord, par un genre d'industrie qu'il y a créé. Dans ces pays-là, quand une femme n'est plus contente de son visage, elle en va trouver une plus jolie; elle lui fait ses propositions. Chacune débat ses intérêts : bref, on conclut le marché. L'indemnité payée, l'échange de tête se fait par le ministère de M. Hell, appelé pour terminer l'affaire. Aussi, dans toutes ces contrées, ne voit-on plus, dans les classes un peu aisées, ni femmes laides, ni vieilles femmes.

Lecteur, étant mon disciple, je dois vous initier dans nos mystères, mais j'ai un avis important à vous donner, et comme le sujet en vaut la peine, je vais vous l'énoncer en style poétique : une fois notre adepte et possesseur de notre secret, gardez-vous de faire chômer les ciseaux d'Atropos, et ne songez jamais à ravir sa proie à la fille du Sommeil et de la Nuit. Mon regret est de ne pas avoir pu vous dire cela en vers.

Pour moins d'embarras, nous ferons notre expérience sur une petite échelle : ce sera un échantillon de résurrection, ou, si vous l'aimez mieux, une résurrection en miniature.

Je puis assurer que jamais prestidigitateur ne s'est avisé de faire ce tour, ou de vouloir le faire comme M. Decremps l'a décrit dans sa *Magie blanche*, et je crois que je puis, sans scrupule, l'insérer dans ce chapitre, bien que cet auteur en ait parlé, car sa méthode n'a aucun rapport avec la mienne.

Enfermer un serin dans deux demi-coques d'œuf rassemblées au moyen d'une bande de papier collée autour, et, lorsqu'il est sorti de sa prison, étrangler ce serin pour le mettre mort dans les mains d'une dame; le mettre sous un verre posé sur la trappe de la table, pour que le compère lui substitue un serin vivant, voilà le tour de M. Decremps, et tel qu'il a imaginé qu'on pouvait le faire.

Mais, étant ainsi enfermé dans l'œuf, l'oiseau n'attendrait pas que le papier fût sec pour séparer les deux coques en se débattant; il faudrait donc tenir l'œuf une heure ou deux dans les mains, ou le mettre sous presse. Certes, l'oiseau aurait une belle patience, s'il restait dans cette position sans s'ennuyer, à moins qu'il ne prît le parti de se promener en attendant.

Et comment comprendre que le compère puisse, sans être vu, prendre sous un verre ce serin mort et en mettre un vivant à sa place, quand ce verre est posé sur la trappe d'une table qui est sous les yeux des spectateurs? Je n'en vois pas la possibilité, à moins que ce verre ne soit en fer-blanc, ou qu'on n'éteigne les quinquets pour un moment, avec la permission de l'assemblée. Et puis, pourquoi étrangler cet animal, ce

dont on n'a pas besoin du tout, et lorsque, d'ailleurs, le pauvre petit est innocent de tout crime qui mérite la hart ?

Le tour, tel que je vais l'expliquer, pourra s'exécuter au salon comme au théâtre, parce que l'on peut se passer d'un compère. Je vais commencer par donner l'idée d'une pièce qui, dans ce tour, est le principal instrument, et à laquelle les prestidigitateurs ont donné le nom de *tombeau à l'oiseau.*

C'est une boîte en fer-blanc ou en bois. Il faut toujours préférer cette dernière matière, quand on peut se dispenser d'avoir recours au fer-blanc. Nous la supposons ici en bois. Cette boîte est de la plus grande simplicité et peut servir dans plusieurs tours. Elle est longue et étroite, fermée sur toutes ses faces. Seulement, sur un de ses côtés, au milieu, et du tiers de sa longueur, est pratiquée une ouverture carrée qui reçoit un petit tiroir qui entre entièrement dans la boîte, dans laquelle il doit couler librement d'un bout à l'autre. Comme cette boîte pourrait contenir juste trois de ces tiroirs, on en mettra deux, qui doivent être bien pareils, surtout pour les devants. Voilà la pièce tout établie.

On comprend que si, en tenant la boîte, on la penche d'un bout, il se présentera un tiroir à l'ouverture. Si l'on penche le bout opposé, l'autre tiroir se présentera à son tour. Les spectateurs les prennent toujours pour le même, et n'imaginent pas qu'il puisse y en avoir deux.

Ordinairement, on orne de moulures les alentours de l'entrée du tiroir, ce qui fait paraître celui-ci plus grand qu'il n'est effectivement.

Pour retirer ces tiroirs, on attachera sur leurs devants des petits anneaux plats, ou des petits rubans, ce qui vaudrait mieux encore, parce qu'il y aurait moins de saillie. Maintenant, occupons-nous du tour.

Effet. — Après une expérience magique faite avec un oiseau, on profite de cette occasion pour faire ce tour. On prie une personne de tenir enfermé dans ses mains l'oiseau qui vient déjà de servir. On demande à cette personne sur quel doigt elle veut qu'il vienne se reposer. Son désir exprimé, en indiquant le doigt et la main, on la prie de lâcher l'oiseau, qui tombe mort à terre. Alors on fait des reproches à cette personne, en lui disant qu'elle a étouffé l'oiseau en le serrant trop fort. On prend cet animal mort, on le met dans un petit tiroir qu'on dit être son tombeau, et qu'on laisse à la même personne. Avec la baguette magique, on trace en l'air, au-dessus de la boîte sépulcrale, quelques signes cabalistiques; ensuite la dame qui tient le tombeau en ôte le tiroir, et on en voit sortir l'oiseau bien vivant, qui s'envole.

Explication. — Quand, avec un oiseau, on a fait un tour qui précède celui-ci, on prend cet oiseau comme pour le reporter dans sa cage, mais on le place vite dans un tiroir du tombeau; on coule ce tiroir pour que l'autre, qui est vide, vienne se présenter à l'ouverture de la boîte. On prend un serin mort que l'on se sera

procuré et que l'on aura disposé. On revient, comme par réflexion, en disant : « A propos ! puisque ce petit oiseau vient de vous donner un échantillon de son savoir-faire, il faut que je vous donne encore une preuve de son intelligence. Mademoiselle, voulez-vous le tenir entre vos deux mains ? il ne bougera pas. Sur quel doigt de ma main droite ou de ma gauche voulez-vous qu'il vienne se placer ?... Bien. Maintenant, lâchez-le... Comment ! il est mort ! Mais vous l'avez étouffé en le serrant trop fort... Allons, ne vous désolez pas ; je vais essayer de faire un miracle en votre faveur. Mettez ce serin mort dans ce tiroir. » Ici, on prend la boîte, en disant : « Je vais la porter sur ma table... Mais non, je vous la laisse, pour que vous ayez le plaisir d'opérer vous-même la résurrection. » On fait au-dessus de la boîte, avec la baguette, la pantomime dont j'ai parlé ; on dit ensuite : « Je viens d'invoquer l'ange de la vie : ouvrez le tiroir, mademoiselle, vous voyez que le voici revenu en parfaite santé. Quand il sera un peu reposé, il nous donnera sans doute des nouvelles de l'autre monde. »

Nota. — Si on feint de vouloir porter la boîte sur sa table, c'est pour avoir occasion de ramener à l'ouverture, en faisant couler les tiroirs, celui où est le serin vivant.

Pour faire l'échange de l'oiseau vivant avec le mort, et le placer dans un tiroir du tombeau, ce n'est que l'affaire d'un instant. Au théâtre, c'est encore plus facile, parce qu'on se sert d'un compère que le prestidi-

gitateur appelle comme pour lui donner la commission de remettre l'oiseau en cage. Mais, de suite, il le rappelle pour lui redemander cet oiseau, avec lequel il veut continuer d'amuser l'assemblée. Le compère lui donne le serin mort, et va de suite placer le vivant dans un des tiroirs du tombeau, qui se trouve tout préparé quand le prestidigitateur va le chercher.

On pourrait croire que la personne qui tient dans ses mains l'oiseau mort, devrait s'apercevoir qu'il n'existe plus; cependant il n'en est rien. Est-ce parce que l'on pense que c'est l'étonnement de se sentir ainsi renfermé ou la crainte qui tient ce petit animal dans un état complet d'immobilité? je ne sais; mais jamais personne n'en fait l'observation.

On ne sera peut-être pas pleinement satisfait de cette méthode de ressusciter: mais que l'on remarque bien que c'est une résurrection par procuration; cela revient au même. On sait que, chez beaucoup de nations d'Orient, en Chine, par exemple, un criminel condamné au dernier supplice peut se faire mettre à mort par procuration, moyennant qu'il fasse au fondé de pouvoir, après l'exécution, une rente annuelle jusqu'à la fin de ses jours, pour lui et ses ayant-cause; cela dépend des conditions. C'est ainsi que, dans ces pays-là, un délinquant peut recevoir cinquante coups de bâton sur le dos d'un autre. Notre résurrection est donc une résurrection orientale, ou par substitution, si l'on veut.

SECTION XIII.

L'étui à bague enchanté par le pouvoir magique d'un horloger mécanicien. — L'oiseau qui sort vivant d'un œuf, dans lequel on croyait ne trouver qu'une bague.

On sait que, contre l'ordre naturel des choses, le prestidigitateur peut montrer le contenu plus grand que le contenant. Ainsi, quand j'annonce un oiseau sortant d'un œuf, on va penser sans doute qu'il est question, sinon d'une autruche, tout au moins d'un héron ou d'une cigogne. Non, que l'on se désabuse; et pour que l'on ne compare pas mon tour à la montagne qui accouche d'une souris, je dirai tout de suite qu'il n'est question que d'un serin. On sait maintenant à quoi s'en tenir.

J'ai recommandé de faire le dernier tour que je viens de décrire immédiatement après un autre dans lequel on se sera servi d'un oiseau, parce que cela donne au précédent un air d'improvisation qui ne laisse pas que de le rehausser beaucoup. Cela m'a fait penser à décrire celui dont je vais m'occuper, qu'il sera très-convenable de faire dans le but que nous nous proposons.

Parmi toutes les pièces mécaniques faites à l'usage de la magie blanche, il en existe une très-jolie, que l'on appelle baguier ou étui à bague. Son emploi est de

faire disparaître une bague que l'on met dedans, et de la faire reparaître : ce qui tient à son mécanisme.

Il y en a de deux sortes : les uns sont à deux cases, ayant un mouvement de va-et-vient dans leur intérieur. Les autres sont à cylindre, aplati sur deux faces au milieu desquelles est pratiquée une petite mortaise pour recevoir une bague. On met une bague dans la fente de cet étui, on ferme, et la bague n'y est plus quand on ouvre. On ferme de nouveau, et, en rouvrant cette deuxième fois, la bague reparaît. Voilà son effet.

Les baguiers à cylindre se remontent avec le bout des doigts. Le mouvement des baguiers à cases est permanent.

Ces derniers, dont le mécanisme est extrêmement compliqué, coûtent assez cher; cependant, on pourrait apprécier leur valeur de 60 à 70 francs. J'entre dans ces détails, parce que l'on rencontre des gens qui ne sont pas honteux d'en demander 500 francs, et quelquefois 1,000, ce qui m'est arrivé à moi-même.

Quant aux baguiers à cylindre, leur prix est fixé de 18 à 20 francs.

L'avantage qu'offrent les premiers, c'est que l'on peut mettre un objet dans chaque case, tel que, par exemple, une bague dans l'une et une pièce de 20 francs dans l'autre : ce qui donne le moyen de faire quelques jolis petits tours que l'on ne pourrait pas faire avec les autres baguiers.

Encore un avantage des étuis à cases, c'est que leur mouvement est très-doux; celui qui le ferme ne sent

rien ; au lieu que, dans ceux qui sont à cylindre, le mouvement se fait sentir plus ou moins, ce qui est toujours d'un mauvais effet.

L'usage de cette petite pièce est très-borné; cependant, je n'ai pas encore vu de prestidigitateurs en tirer tout le parti qu'il serait possible d'en tirer. Ils se contentent généralement d'emprunter une bague, de faire l'échange, de faire placer la fausse bague dans l'étui, et de feindre de la retirer en dessous. On ouvre l'étui, on ne voit plus rien, et on fait reconnaître la bague par la personne qui l'a prêtée. En escamotant cette bague dans la main, on feint de l'envoyer encore dans le baguier, on la reprend comme la première fois, et on la rend à qui elle appartient, après avoir fait rouvrir l'étui et fait voir qu'il est vide.

D'autres plus hardis, ayant fait mettre la fausse bague dans l'étui, empruntent une tabatière, y introduisent adroitement la vraie bague qui leur était restée dans la main, et font tenir cette tabatière par une personne. Ils commandent à la bague qui est dans l'étui d'en sortir et de venir dans la tabatière. On ouvre l'étui, il n'y a plus rien, et la bague se trouve où on lui a ordonné de se rendre.

J'ai esquissé ces deux petits tours en faveur des amateurs qui auraient l'étui à bague sans savoir en tirer parti. Je vais maintenant m'occuper du tour avec cet étui et l'oiseau.

On emprunte une bague, on fait l'échange, et on donne la fausse bague à une autre personne que celle

à qui on a fait l'emprunt. Ensuite, et sous prétexte d'aller chercher l'étui, on donne la vraie bague au compère et on revient avec le baguier, que l'on confie à la personne qui tient la fausse bague, en la priant de mettre cette bague dans l'étui.

Pendant cette dernière opération, le compère attache au cou d'un serin un petit ruban après lequel il noue la vraie bague. Il fourre ce serin ainsi décoré dans un œuf vide, ouvert par un bout, et maintient l'oiseau jusqu'à ce que le prestidigitateur aille lui prendre dans les mains.

Aussitôt que l'on a remis le baguier à la personne qui vient d'y mettre la fausse bague, on dit : « Messieurs, sans toucher à rien avec les doigts, je prétends escamoter la bague renfermée dans l'étui que Madame tient, et faire trouver cette bague dans un fruit, un légume, ou tout autre objet qui va se rencontrer sous mes mains ; je vais voir. »

On va chercher l'œuf que tient le compère, et on le prend de manière à ce que l'ouverture se trouve dans l'intérieur de la main. Par ce moyen, on maintient le serin et on ne laisse voir que le bout de l'œuf qui est intact. On revient, en disant : « Je viens de trouver un œuf : ma foi ! il va servir dans mon opération. Je vais toucher cet œuf d'un bout de ma baguette, et de l'autre bout je toucherai l'étui... Vous voyez que c'est bientôt fait... Je crois, Madame, que vous n'avez plus la bague ; ouvrez... Elle n'y est plus. Cassons l'œuf, et voyons si la bague s'y trouve. »

On casse l'œuf par le bout plein, on élargit l'ouverture avec les doigts, et le serin en sort ayant la bague au cou; on la détache, et on la rend à la personne qui l'a prêtée et qui la reconnaît.

Alors, avec ce serin, on peut faire immédiatement le tour de l'oiseau ressuscité, qui précède.

Observation. — On peut très-bien faire le tour que je viens de décrire sans se servir de l'étui à bague : il y a dix moyens pour y suppléer.

On peut, après avoir fait l'échange, mettre la fausse bague dans les mains d'une personne, et porter la vraie au compère, qui la met au cou du serin, qu'il fourre dans l'œuf comme il a été dit; ensuite, mettre la fausse bague dans une des boîtes à escamoter les pièces de monnaie, telle, par exemple, que celle décrite dans la section V du chapitre II de cette troisième partie.

On peut aussi briser la fausse bague, qui est toujours prise pour la vraie, et la mettre dans un pistolet, que l'on tire en l'air, comme souvent on le fait au théâtre. Enfin, on trouvera facilement le moyen de se passer de l'étui à bague. Si j'ai joint à ce tour celui du baguier, c'est pour donner une idée de l'usage que l'on peut faire de cette petite pièce.

Nota. — L'échange des bagues se fait comme celui de la pièce de 5 francs décrit dans la section V du II[e] chapitre de la troisième partie.

SECTION XIV.

Le supplice de Tantale.

On demande à un bon homme qui vient sur le théâtre, s'il aime le vin de Champagne : il répond que c'est sa passion. On lui en verse plein un grand verre. Il veut le boire, mais en le portant à sa bouche, le verre se vide. Il s'étonne, se plaint. Dans le temps qu'il se lamente, le verre se remplit. Il veut y revenir, le vin disparaît encore. Il se dépite, le vin revient. Il essaie de nouveau à le boire, même déception. Enfin, il est forcé d'y renoncer.

Un jour, me trouvant à un spectacle de prestidigitateur, j'avais pour voisine une bonne femme, qui disait, en voyant faire ce tour : « Ah ! que je voudrais avoir un gobelet comme cela. Ah ! si je savais où on en vend. Mon Dieu ! mon Dieu ! je donnerais volontiers ma jupe et ma chemise pour en avoir un. »

Etonné d'un désir exprimé avec tant de véhémence, je lui en demandai la raison.

— Hélas ! Monsieur, me répondit-elle, un gobelet comme cela me préserverait de bien des taloches.

— Comment ?

— Je donnerais ce verre à mon mari.

— Eh bien ?

— Eh bien ! il ne pourrait plus boire.

— Vous voudriez donc qu'il devînt enragé ?

— Eh ! Monsieur, au contraire : c'est quand il a bu qu'il l'est. Plus il boit, plus je suis battue.

— Il aime donc bien le vin, votre mari ?

— Oh ! il n'est pas difficile, allez ; il aime mieux deux bouteilles de bon vin qu'une de mauvais.

— Je le crois. Mais il boit donc beaucoup ?

— Hélas ! Monsieur, si souvent que je suis toute meurtrie.

Comme la séance finissait, notre conversation se termina là. La bonne femme partit, bien décidée de se mettre à la recherche d'un verre qui ne permît pas de boire.

Explication. — Le verre est à pied et percé au bas du calice, très-peu au-dessus du pied.

On lie par en haut, à l'ouverture d'une poire de caoutchouc, un de ces longs tuyaux flexibles et déliés qui sont faits aussi en caoutchouc, garnis d'un tissu en laine.

Je serais plus clair, si je n'avais peur que l'on ne trouvât mon indication malséante ; et on aurait raison, je crois, si j'allais dire crûment que ce dont je veux parler est absolument ce long et frêle tube qui sert aux clyso-pompes. Cela aurait, j'en conviens, quelque chose qui égratignerait un peu la décence. Aussi, me garderai-je bien de prononcer et d'écrire ce mot-là, en laissant la chose, avec le plus profond respect, bien tranquille dans l'officine du pharmacien.

Or, si l'on est parvenu à comprendre la nébuleuse

définition que je viens de donner, je dirai que, quand un des bouts du tuyau sera bien attaché à l'ouverture de la poire de caoutchouc, on joindra à l'autre bout de ce tube flexible un court tuyau en bois, dont on introduira l'extrémité dans le trou fait au verre. Voilà toute la machine montée.

L'homme invité à boire est un compère, non parce qu'il aime le vin, mais parce qu'il est la cheville ouvrière du prestidigitateur. Un moment avant de faire le tour, il met un peu de vin dans la poire. Ce vin joint à celui que l'on verse dans le verre, en donne une quantité plus que suffisante pour l'exécution du tour. Il place cette poire dans une de ses poches, et fait passer le tube sous son gilet. Il doit tenir le verre de façon à ne pas laisser apercevoir le bout du tuyau qui y est attaché.

Quand on verse du vin dans le verre, le compère a soin de presser la poire cachée, avec le bras ou la main.

Quand il feint de vouloir boire, il cesse de presser, et le vin, par le moyen du long tuyau, s'écoule promptement dans la poire, et le verre est vide. Pour faire revenir le vin, il presse de nouveau, et on voit le verre se remplir. Il joue à ce jeu autant de fois qu'il le juge à propos. Il termine en s'en allant d'un air désappointé et chagrin, avec son verre vide.

SECTION XV.

Tour de la cible et la montre.

On applaudit un chasseur, et lui-même s'enorgueillit d'atteindre un chevreuil d'un coup de fusil chargé d'une douzaine de balles. Bel exploit!

Un tireur qui, de quinze pas, vise et frappe un blanc large comme la pleine lune, se pavane et se croit un Pâris d'avoir fait un si beau coup. Hommes vains, mettez bas les armes, et inclinez-vous devant l'adresse du prestidigitateur! Voulez-vous connaître son habileté? Ecoutez.

Il emprunte une montre, la fait mettre dans un petit coffre bien conditionné et fermé à clef par un des spectateurs. Il pose ce coffre sur une table, et derrière, il place un but qui est en vue de toute l'assemblée. Il charge un pistolet, tire sur le coffre, et la montre qui était dedans paraît sur le coup attachée au but.

Pour arriver là, on pense bien que la montre n'a pu sortir du coffre que par le trou de la serrure; et ce qu'il y a de plus adroit, c'est que ce trou n'est pas plus large que la conscience d'un usurier.

Pour convaincre les spectateurs que c'est bien la même montre, on fait ouvrir le coffre, et on n'y trouve plus rien. Eh bien! chasseurs, qu'en dites-vous? en

voilà de l'adresse ! en feriez-vous autant ? Je vous vois tous confondus, humiliés dans votre orgueil de tireurs. Allons, consolez-vous : je suis bon diable, je ne veux point la mort du pécheur. Je vais vous donner le moyen d'acquérir cette adresse en vingt minutes.

Les prestidigitateurs appellent cette expérience le *tour de la cible.* Cette cible est une planche dans laquelle est faite une ouverture circulaire de 11 centimètres de diamètre. Dans cette ouverture, on ajuste exactement un cercle de même étendue. Que l'on tire sur ce cercle une ligne qui passe par le centre, on aura un axe dont les extrémités guideront pour placer deux pivots sur son épaisseur. L'un de ces pivots entre tout simplement dans un trou peu profond fait sur le bois dans l'ouverture. A l'autre pivot est soudé un petit ressort de pendule. L'extrémité de ce deuxième pivot entre comme l'autre dans un trou ; mais, dans cet endroit, est pratiquée une entaille pour loger le ressort, dont le bout, demeuré libre, est attaché à vis, comme point d'appui.

Le cercle a donc la faculté de tourner sur son axe et, par l'effet du ressort, de revenir sur lui-même. Quand on a bandé ce cercle et qu'on veut l'assujettir dans sa position, c'est par le moyen d'un crochet placé à côté sur la planche, et retenu d'un bout par une vis. On tourne l'autre bout sur le bord du cercle, et il le maintient.

C'est à ce même bout qu'est attachée la ficelle qui doit aboutir dans les mains du compère. Il tire cette

ficelle, le crochet glisse et lâche le cercle, qui revient brusquement sur lui-même en faisant un demi-tour, et montre son autre face. Mais, pour qu'il se fixe au niveau de la planche, on met une pointe sur son côté. Cette pointe s'arrête à propos, en entrant dans une petite entaille faite sur la même planche.

Cette cible s'accroche en haut d'un montant à pied que l'on pose au milieu du théâtre. On figure sur chaque surface du cercle, et bien pareille, la forme circulaire qu'il y a pour tirer au blanc; mais, au lieu de peindre, comme cela se fait ordinairement, on mettra sur chaque côté un petit coussin en bas-relief, afin que, dans le brusque mouvement qu'elle éprouve, la montre ne risque pas d'être endommagée.

Sur la surface qui revient en avant, quand le ressort n'est pas bandé, il faudra placer un petit crochet qui sert à suspendre la montre.

Le petit coffre dont il a été question s'ouvre sur le côté. Un mince crochet à ressort est attaché après son fond. Ce crochet entre dans une petite gâche pratiquée intérieurement au bas du côté qui s'ouvre. Si l'on pousse le fond avec les doigts, ce fond, qui est un peu flexible, se lève, et le petit ressort, qui se lève avec, se détache de la gâche; le côté, n'étant plus retenu, s'ouvre alors très-facilement; en appuyant ce côté sur la boîte, il se referme de lui-même. On se souvient que le petit coffre est à serrure.

Les amateurs pourront trouver cette pièce chez les constructeurs d'instruments de physique amusante, en

demandant le *coffre à la montre.* On trouvera également la cible.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

La montre demandée ayant été prêtée, on en détache la chaîne. On prie une personne de mettre elle-même cette montre dans le coffre, de le fermer et d'en garder la clef. En allant le porter sur la table, on en ouvre le secret, et on fait couler la montre dans sa main. On referme et on pose le coffre sur la table. On va de suite chercher la cible, qui était toute disposée. On y accroche la montre, et on l'apporte sur le théâtre, en ne présentant aux yeux des spectateurs que la face opposée à celle où est la montre. On suspend cette cible au montant. Je ferai remarquer que, quand le prestidigitateur l'apporte, le compère n'abandonne pas la ficelle, ou plutôt le fil qui correspond au bout du crochet qui maintient la cible dans son état de tension. Ce fil ne peut pas être aperçu, parce qu'il est délié et noir.

On prend un pistolet, que l'on annonce être chargé. On tire sur le coffre, et juste au moment de l'explosion, le compère tire le fil, et la montre paraît en même temps. Le mouvement de rotation que fait le cercle est si prompt, qu'il est impossible à l'œil de le distinguer.

SECTION XVI.

La danse des pantins pour le théâtre.

Au théâtre, ce tour est d'un grand effet, parce que ces petits personnages de carton paraissent absolument isolés.

Dans celui que j'ai décrit au chapitre précédent, on pourrait soupçonner plus de rapport qu'il n'en paraît entre les pantins et celui qui les fait danser. Mais, dans ce tour exécuté au théâtre, on voit évidemment que les danseurs sont tout-à-fait indépendants du prestidigitateur, puisque celui-ci va et vient, éloigné de l'endroit où le bal a lieu.

Voici comme on dispose les choses, et la différence qu'il y a entre ces deux manières de faire le tour.

On place aux deux extrémités de la table deux chandeliers un peu pesants. Sur l'un, on attache un fil noir, qui, passant dans un crochet ou anneau fixé à l'autre chandelier, vient aboutir dans les mains du compère, qui est caché dans la coulisse. Ce fil, qui est dans une position horizontale, doit être éloigné de la table à une distance convenable, pour que les pieds des pantins qui sont accrochés puissent arriver juste sur la surface de cette table.

Le prestidigitateur, ayant placé ses artistes, s'en éloigne. Il leur ordonne de saluer : ces messieurs et ces

dames font une révérence, dirigée par le compère qui tire et lâche le fil à propos. On les fait danser, mais, de temps en temps, le magicien interrompt les acteurs, pour qu'on les visite, sans souci pour la pudeur des dames. Quelquefois, après les avoir remis en place, il leur commande de continuer la danse : ils ne bougent pas. Le physicien réitère son ordre : ils n'écoutent pas plus que s'ils étaient sourds. Mais le Paillasse, qui est là et qui a plus de jugement que son maître, fait observer que la musique fait *tacet*, et que l'on ne peut pas danser sans musique. Celle-ci se réveille, et les danseurs se remettent en mouvement.

NOTA. — Plusieurs prestidigitateurs font mettre un petit crochet derrière la face des pantins pour les suspendre au fil. Dans ce cas, il est maladroit de les faire visiter comme je l'ai vu. Ce crochet peut mettre à portée de deviner tout le mystère. Mais cet inconvénient n'est point à craindre avec les deux petites cornes que j'ai recommandées, puisqu'elles font partie des ajustements de la tête.

SECTION XVII.

Escamotage d'une dame.

Il est certain que si un professeur de magie blanche escamote une dame, c'est qu'elle le veut bien ; car, quel

que soit le pouvoir d'un magicien, il le cédera toujours à celui du diable, et le plus fin des diables de l'empire de Satan n'est qu'un innocent auprès d'une femme. Donc, en fait de sorcellerie, d'enchantement et de malice, la femme est de beaucoup supérieure au prestidigitateur le plus expérimenté, et je crois que ma conséquence est logique et péremptoire.

Si on doute de ce que je viens de dire, j'en appellerai à La Fontaine. On trouvera, dans un petit coin de ses œuvres, une preuve irrécusable de ce que je viens d'avancer, et, certes, je cite une autorité imposante; car on sait que La Fontaine, quoique champenois comme moi, n'était pourtant pas bête. Il nous fait voir comment une femme, qui n'était cependant qu'une campagnarde, a joué le diable sous jambe, quand lui croyait d'elle qu'il n'y avait qu'à mettre la griffe dessus pour l'attraper.

Nous voilà donc convaincus que la femme que l'on escamote consent à l'être. Elle monte sur la table à soufflet que l'on connaît déjà. Le magicien la couvre d'un gobelet: non pas d'un gobelet à boire, mais d'une vaste machine ayant la forme d'un gobelet à escamoter, faite d'une carcasse légère en bois, recouverte de toile.

La dame étant ainsi enveloppée, le prestidigitateur tire le petit crochet placé sous le bord de la table, pour faire lever un peu la grande trappe; la dame achève de l'ouvrir; elle entre, le fond descend; elle se blottit dans ce coffre de nouvelle espèce, replace la trappe et coule les petits verroux de l'intérieur.

Deux personnes, dont l'une est le prestidigitateur, tiennent une planche, chacune par un bout; ils approchent de la table. On invite la dame à se mettre sur cette planche, dans le moment que l'on y coule le gobelet, sous lequel on la croit toujours. On feint de la soutenir ainsi, mais le gobelet tombe, et les spectateurs, la bouche béante, le cou allongé, la respiration suspendue, restent stupéfaits, ne voyant plus la femme, qui s'est évanouie comme une bulle de savon.

Avant que la femme ne monte, le prestidigitateur a soin de lever le tapis de la table, pour faire voir qu'il n'y a aucune disposition pour cacher une personne.

Nota. — Au lieu de terminer ce tour comme il vient d'être dit, je serais d'avis de le finir d'une manière plus plaisante. La femme étant placée dans la table, une petite poupée, habillée exactement comme cette femme, sortirait du haut du gobelet et paraîtrait planer dans l'air. Le physicien, la faisant remarquer, dirait que c'est la dame qui s'envole. Il lèverait le gobelet dans le moment, et on verrait qu'elle est effectivement partie.

Il ne serait question que d'établir un fil conducteur sur lequel coulerait la petite figure. Ce fil communiquerait du gobelet au plafond des coulisses. Un second fil à tirage serait le mobile de cette ascension.

Cette petite poupée serait facilement placée, toute disposée, sur le sommet concave du gobelet.

SECTION XVIII.

Dans laquelle on verra que, pour raccommoder un mouchoir mis en pièces, il ne s'agit que de le brûler.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour. Une, entre autres, est de se servir du vase décrit sous le n° 4, section XXIII, chapitre II, troisième partie. On fait l'échange du mouchoir sous l'habit, on pose sur la table le mouchoir substitué à celui qui vient d'être prêté. On met celui-ci dans une des cases du vase que l'on va chercher, et dont on fait tourner le pied pour ramener la case vide. On pose ce vase sur la table, après en avoir montré l'intérieur, pour faire voir qu'il est vide. On fait couper le mouchoir substitué qui était resté sur la table, on met les morceaux dans la case du vase vide. On ramène l'autre case, et on en tire le vrai mouchoir prêté, que l'on rend à la personne à qui il appartient.

Cette manière de faire le tour est bonne pour le salon, où on ne peut pas commodément se servir d'un compère. Je vais dire comment on peut le faire au théâtre. De cette façon, on le termine d'une manière vraiment étonnante.

On emprunte un mouchoir et on fait l'échange à la main. Cette méthode d'échanger le mouchoir est subtile

et hardie, sans être difficile. Comme je n'en ai point encore parlé, je vais l'expliquer.

On a, caché dans la main, le mouchoir que l'on veut sacrifier. Pour qu'il ne soit pas aperçu, on le tient bien enveloppé, laissant pendre le bras contre la cuisse. On prend le mouchoir demandé, de la main qui est libre, et on le transporte légèrement dans l'autre main, en le joignant à celui que l'on tient. Alors on est à l'aise, car ces deux mouchoirs paraissent n'en faire qu'un. On va à sa table; on laisse tomber adroitement dans les mains du compère, qui est dessous, le mouchoir prêté, laissant l'autre toujours en vue, et que l'on pose sur la table. Quand ce jeu de mains est bien fait, il est tellement naturel, qu'il n'est pas possible de soupçonner le moins du monde que le mouchoir posé sur la table n'est pas le même que celui qui vient de vous être prêté.

Le mouchoir ainsi échangé, on prend celui qui est resté sur la table. On le saisit par le milieu, en y joignant un tampon allongé de toile pareille, que le compère vient de vous passer. On prie quelqu'un de couper le mouchoir. On présente le tampon, que l'on fait couper plusieurs fois, on approche d'une lumière les deux parties séparées, on les allume, on les joint ensemble, en disant que c'est le meilleur procédé pour raccommoder les mouchoirs coupés. On renverse sur l'avant-bras celui qu'on tient comme pour étouffer le feu, mais, dans le fait, pour cacher la main dont on prend les morceaux du tampon coupé, pour les fourrer dans

la manche du bras couvert du mouchoir. Ensuite on étale ce mouchoir, que l'on montre parfaitement intact.

Ce premier petit tour n'est pas assez fin pour que les spectateurs ne soupçonnent pas que l'on a coupé autre chose que le mouchoir : il est même ordinaire que quelques personnes manifestent leurs doutes à cet égard. Alors le prestidigitateur dit : « Messieurs, j'ai oublié de vous faire voir plus évidemment l'état dans lequel se trouvait le mouchoir qui était parfaitement coupé ; puisque vous en doutez, je vais recommencer le tour. »

Il pince le mouchoir par le milieu, l'empoigne de l'autre main, en forme une espèce d'oreille comme était le tampon. Il fait couper un long morceau à la même personne qui lui a déjà rendu ce service, et étale le mouchoir dans lequel on voit une percée par où on peut passer la tête. Le spectateur n'a plus de doute.

On met le feu aux deux parties du mouchoir, on les laisse brûler un peu ; on les porte tout allumées sur la table, en les posant sur une trappe, et les enveloppant des deux mains, on les roule vivement comme pour étouffer le feu. Cette manœuvre se fait pour donner le moyen au compère, qui a ouvert la trappe, de s'emparer de ces débris et d'y substituer le mouchoir prêté, que le physicien saisit en continuant le mouvement de ses doigts ; ceci étant fait, le compère referme la trappe, et le prestidigitateur étend le mouchoir, que l'on voit dans le meilleur état de réparation.

J'ai toujours vu les spectateurs excessivement sur-

pris de ce dénouement, dont la remarquable simplicité ne laisse supposer aucun moteur occulte.

SECTION XIX.

Escamotage de plusieurs clefs, qui sortent invisiblement d'un vase fermé pour se trouver dans l'intérieur d'un pain.

Cet article est fait en faveur de ces aimables industriels qui ne cherchent que le bien de leur prochain et ne vivent que de ce qu'ils peuvent trouver. Après l'avoir médité sérieusement, ils comprendront qu'il est plus profitable de savoir escamoter des clefs que des bourses. Dans ces dernières, on ne trouve que de misérables pièces de monnaie qui, le plus souvent, ne valent pas la peine qu'on se donne pour les prendre; au lieu qu'avec des clefs, on peut se rendre possesseur de tout le contenu d'un coffre-fort. Je suis flatté de pouvoir les mettre à portée de satisfaire une noble ambition, en leur donnant les moyens de travailler en grand. J'aime beaucoup les artistes de tous genres, et je me sens heureux de trouver l'occasion d'obliger ceux-ci.

On ne doit se lancer dans la haute sphère que j'indique dans cette section, qu'après avoir passé par tous les degrés de l'art, c'est-à-dire, lorsqu'on sait proprement

faire le mouchoir de poche, la tabatière, la montre, etc. En prenant cette sage précaution, on aura l'avantage de n'être pendu qu'un peu plus tard.

Effet. — On emprunte quatre clefs, que l'on recueille dans un vase que l'on pose ensuite sur la table. Ensuite on demande un couteau, que l'on met dans les mains d'une personne, en la priant de s'approcher de cette même table. On prend trois pains longs, qu'on présente à la personne qui tient le couteau, en l'invitant à en choisir un. Le choix étant fait, on coupe les deux autres pains pour faire voir qu'ils n'étaient pas préparés. Ensuite, on prend les clefs dans le vase où elles sont, pour les mettre sur un petit plat que l'on couvre d'un couvercle qui l'enveloppe entièrement. On fait sonner ces clefs en secouant le plat avec le couvercle, ce qui prouve qu'elles y sont toujours. On feint de les prendre invisiblement l'une après l'autre et de les envoyer dans le pain. On découvre le petit plat : il n'y a plus de clefs; on coupe le pain en deux, et elles paraissent toutes dans l'intérieur de ce pain.

Explication. — Le prestidigitateur s'avance vers l'assemblée pour emprunter des clefs. Il tient un vase d'une main et un mouchoir de l'autre. Mais, sous ce mouchoir, il cache quatre clefs qui sont à lui.

Ayant recueilli les quatre clefs qu'il avait demandées, sous prétexte de les compter dans le vase, il y place adroitement les siennes, enlève les autres qu'il tient aussi cachées dans son mouchoir. C'est alors qu'il emprunte un couteau, pour le faire tenir par une personne

qu'il prie de monter avec lui auprès de sa table. Ensuite, il va chercher un plat avec son couvercle, et, en le prenant, il pose les clefs empruntées qu'il tenait toujours cachées dans son mouchoir. Il apporte le plat qu'il pose sur la table, y met les clefs qu'il retire du vase. Pendant ce temps, le compère prend les autres clefs, que le prestidigitateur lui a apportées, les place promptement dans un pain déjà tout préparé pour les recevoir, et va vite les mettre avec les deux autres pains qui sont du côté opposé à celui où les clefs avaient été apportées, afin de mieux désorienter les spectateurs. On termine le tour comme il est dit dans l'explication de son effet.

Nota. — On a déjà vu comment il faut faire tomber le choix sur un objet préparé. Il est inutile de le répéter par rapport au pain. On trouve la manière de préparer ce pain dans la section IX du présent chapitre III.

Les petits plats qui servent dans ce tour sont en fer-blanc; ils ont de 14 à 15 centimètres de diamètre. Je dis les petits plats, parce qu'il y en a deux l'un sur l'autre, mais si bien ajustés qu'ils paraissent n'en faire qu'un. Celui de dessus doit pouvoir s'enlever avec un couvercle fait en forme de calotte ou de demi-sphère. La concavité de ce couvercle permet de mettre sur le plat des objets assez volumineux, et il les enlève avec le plat de dessus, qui doit être un peu plus large des bords que le second, pour qu'il puisse être saisi par le couvercle qui ne doit pas toucher à celui de dessous, que

l'on prend toujours pour le même et que l'on croit seul.

Ce petit appareil, très-simple, est un des plus utiles enlevages; il peut servir dans beaucoup d'occasions.

Observation. — Quand, pour faire voir que les clefs sont parties, on lève le couvercle qui les emporte avec le plat de dessus, et qu'on le pose sur la table, il faut prendre garde de faire remuer ces clefs, car, pour peu qu'elles se fassent entendre, le tour serait complètement dévoilé et détruit.

SECTION XX.

Le tir aux épingles.

A l'exception d'un seul prestidigitateur qui n'existe plus, je ne crois pas que ce tour ait été connu d'aucun. Je l'ai vu exécuter dans un collége, où il a causé une grande surprise.

On présente un nombre quelconque d'épingles attachées dans un morceau de papier. Les spectateurs en prennent le nombre qu'ils veulent. On fait charger un pistolet de ces épingles, ensuite on fait tirer une carte, que l'on mêle dans le jeu. Ce jeu est jeté en l'air; on tire le pistolet dessus, et on trouve les épingles plantées dans la carte qui avait été choisie.

Explication. — La personne qui a pris des épingles

rend le papier au prestidigitateur, qui voit d'un coup d'œil, par ce qui reste, le nombre que l'on vient de prendre. Par un mot convenu entre eux, il fait connaître ce nombre au compère, qui a près de lui, et toutes préparées, des épingles et une carte pareille à celle qui doit être prise forcément. Ces épingles et cette carte ont d'avance été salies à la flamme d'une bougie, pour qu'elles aient l'air d'avoir subi l'impression de la poudre allumée. Cette préparation a encore l'avantage d'empêcher les épingles de glisser hors de la carte quand on les y a attachées.

Aussitôt que le compère connaît le nombre d'épingles prises, il en met autant dans la carte, pendant que le prestidigitateur en fait tirer une pareille et la fait mêler dans le jeu, qu'il reprend après.

Ayant repris les cartes, le magicien va chercher un pistolet; mais, chemin faisant, il retire du jeu celle qui a été prise et qu'on y a mêlée. Ce qui est facile, parce que cette carte est plus longue que les autres, ce que l'on appelle une *clef*. Il prend en place la carte épinglée, qu'il fourre dans le jeu, et laisse l'autre. Il revient avec le pistolet, le donne à la personne qui a pris des épingles, et l'invite à en charger l'arme. L'arme chargée, il la reprend, jette le jeu en l'air ou le fait jeter, et tire dessus.

Le jeu étant retombé, on cherche la carte en question, et on la trouve un peu roussie, et piquée du même nombre d'épingles qu'on avait mises dans le pistolet.

SECTION XXI.

La colonne triomphale.

Encore une preuve de la vanité et de l'humeur jalouse des femmes. Quel dommage! Ces défauts en moins, la constance et la sincérité en plus, une tête flexible, elles seraient parfaites, c'est mon opinion; car je ne suis point de ces butors dont parle La Fontaine, qui disent: « Bah! ce n'est rien, c'est une femme qui se noie! »

Que l'envie en médise, que la méchanceté les calomnie, on sera toujours forcé de convenir que si elles ont quelques défauts, elles ont aussi leur beau côté.

Vous allez en voir une élevée au faîte d'une colonne, comme Trajan sur la sienne; puis vous en verrez aussi une autre, envieuse et piquée de cette ovation, bien que camarade et de la même famille que sa rivale, grimper furieuse, se mettre à la place de la première, après l'avoir jetée brutalement du haut en bas. Heureusement que celle-ci, habituée à ces chutes, tombe sur la tête et ne se blesse pas.

La colonne est une baguette, mais une baguette un peu élégante. On la fait en ébène garnie en ivoire ou en argent, si l'on veut, et même en or; rien ne s'y oppose.

Cette baguette est creuse d'un bout à l'autre. A l'une

de ses extrémités, on fait un petit tenon qui s'emmanche dans un trou percé au milieu d'un plateau tourné proprement, ou sur un pied auquel on donnera une forme agréable. L'extrémité opposée, qui sera le bout supérieur, est garnie d'une virole percée d'un petit trou pour laisser passer un fil. On fera encore à la baguette, à un ou deux centimètres au-dessus du tenon, un trou pareil à celui qui est sur la virole. Voilà notre colonne établie.

Pour s'en servir, on fera passer dans la baguette un fil qui sortira par les deux trous faits à cette baguette. A l'extrémité du fil qui sort par la virole, on attachera, par le milieu, une carte que je suppose être la dame de cœur. On cache cette carte ainsi préparée sous le pied de la colonne. L'autre bout du fil qui passe par le trou qui est au bas, aboutit dans les mains du compère. Ce fil est en soie noire.

On fera tirer forcément la même dame de cœur, que l'on fera mêler dans le jeu, duquel on ôtera la dame de carreau, que l'on montrera en la posant sur la table.

On ira mettre ce jeu debout contre la colonne; mais auparavant, en reculant le pied, on aura soin de glisser parmi les autres cartes celle qui est préparée et qui était sous ce pied.

Ensuite, en présence de l'assemblée, on va mettre sur la colonne la dame de carreau, que l'on avait retirée du jeu. Pour épargner la fatigue à cette dame, on ne la pose pas sur ses pieds, mais sur le dos: étant couché, on est toujours plus à son aise.

Enfin, le prestidigitateur annonce à l'assemblée que la dame de cœur, qui a été prise, s'est plainte de la préférence donnée à la dame de carreau, en la plaçant sur la colonne, prétendant mériter cet honneur au moins autant que sa rivale. « En conséquence, » continue-t-il, « cette dame vous demande, par mon organe, la permission de disputer cette prééminence à la dame de carreau. »

La demande, bien entendu, est accueillie. Et aussitôt, par l'entremise du compère, on voit toutes les cartes s'agiter, et la dame de cœur monter à la colonne, précipiter la dame de carreau, et se mettre à sa place.

On peut, en montrant cette carte en face, la détacher aisément, parce qu'elle ne tient que par un petit nœud fait au bout du fil.

Ce qui fait paraître les cartes en mouvement, c'est qu'avant de tirer, pour faire monter la dame de cœur, le compère donne quelques secousses sèches et rapides qui les fait remuer. Cette finesse est d'un bon effet, parce que la carte semble se débattre et se presser pour arriver plus tôt.

Comme au théâtre le luxe est nécessaire, on fait de ces colonnes richement ornées. Il en est qui sont surmontées d'un petit Mercure doré, et c'est à une de ses mains que la carte vient se fixer; mais le moyen est le même, et le tour n'en est pas plus surprenant.

A tout cela, je préférerais une bouteille ordinaire, qui sentirait moins la préparation. Il ne s'agirait que de faire un petit trou à la bouteille, à quelque distance

au-dessus du fond, comme on en fait un à la baguette.

On pourrait même mettre du vin dans la bouteille, et on verser; mais il faudrait boucher avec un peu de cire le trou par où passe le fil; on retirait cette cire au moment de faire le tour, et quand, après avoir versé du vin, il n'en resterait plus qu'au-dessous du trou dans la bouteille.

SECTION XXII.

Faire sortir d'une bouteille emplie de vin, et au commandement, les rubans de toutes les couleurs demandées.

On prendra la bouteille à entonnoir décrite page 188. Après avoir versé du vin, pour prouver qu'elle en contient, on la posera sur la trappe.

Le compère est placé dans la table ou dessous, muni de longs bouts de rubans de toutes les couleurs connues, et disposés de façon à pouvoir trouver de suite, sans confusion, celui que l'on demande.

Il tient une baguette mince, à l'extrémité de laquelle est plantée une petite pointe qui sert à prendre les rubans, pour les fourrer, par l'entonnoir qui pose sur la trappe, jusqu'au goulot de la bouteille. Le bout du

ruban arrivé là, le prestidigitateur le saisit, l'attire entièrement et le donne à la personne qui l'a demandé.

De temps en temps, on verse du vin pour faire voir qu'il y en a toujours; mais le compère doit être attentif à fermer la trappe tout aussitôt qu'il apprend que le physicien va prendre la bouteille. Ce tour est très-agréable et un des plus surprenants.

SECTION XXIII.

Le citronnier magique.

Voici encore un tour qui n'est point connu, et qui ne se trouve dans aucun répertoire de prestidigitateur.

Un petit arbre, où pendent une demi-douzaine de citrons attachés par des rubans de différentes couleurs, est placé sur la table. On fait tirer quatre ou cinq cartes à autant de personnes; ensuite, on présente le petit arbre à ces personnes, elles coupent chacune un citron, et dans ce citron se trouve la carte qu'elles ont tirée et mêlée dans le jeu.

Explication. — Le prestidigitateur a introduit d'avance dans les citrons les cartes qu'il s'est proposé de faire tirer. Voici la manière de les y mettre. On prend une forte plume, et on en coupe le bout carrément. On

enfonce ce tuyau dans le citron, qui en enlève suffisamment pour y faire entrer une carte roulée bien serrée. Ce qui a été retiré du citron est resté dans la plume, on l'en ôte, et avec ce qui reste d'écorce on rebouche le trou qui a été fait, quand la carte est fourrée dedans.

Les citrons ainsi préparés, on les attache avec des rubans de couleurs différentes, et on les suspend à l'arbre par les mêmes rubans.

La diversité des couleurs dans ces rubans sert pour reconnaître les cartes. On se souviendra, par exemple, que le citron suspendu par le ruban rouge renferme le roi de carreau, que le citron au ruban bleu contient la dame de pique, etc., etc. Le tout étant disposé ainsi, on fera tirer les cartes pareilles à celles qui sont dans les citrons, en se souvenant de chaque carte que chaque personne a tirée.

Il serait à propos de faire ce tour avec un jeu biseauté, parce que toutes celles qui seront tirées, remises dans le jeu et censées passées dans les citrons, doivent être enlevées, pour qu'en faisant visiter le jeu, on ne les trouve plus, le tour étant fini. (Voir, pour les cartes bisautées, la section XVIII de l'article II, première partie.)

On mettra sur le jeu, et par ordre, pour se les rappeler (je le répète), toutes les cartes pareilles à celles que l'on doit trouver dans les citrons. On ne les fera remettre dans le jeu qu'après les avoir fait tirer toutes, et on comprend bien qu'elles doivent être forcées. Le

nombre des cartes que l'on fera prendre sera moindre d'une que le nombre des citrons suspendus, pour une raison què je vais expliquer tout-à-l'heure.

Ayant fait remettre les cartes dans le jeu par les personnes qui les avaient prises, on les mêlera ou on les fera mêler, ayant eu la précaution de faire placer le bout large de ces cartes du côté du bout étroit du reste du jeu.

On escamotera donc ces cartes, ce qui est facile, comme on sait, avec un jeu biseauté, et on donnera le jeu à tenir à quelqu'un de l'assemblée.

On prendra le petit arbre, et on le présentera à chaque personne qui a pris une carte, de manière à ce qu'elle ne puisse détacher que le citron qui renferme la carte pareille à celle qu'elle a prise, ce qui est plus aisé qu'on ne le pense; seulement, on aura soin de ne laisser paraître aucune affectation.

Les citrons étant entre les mains des personnes qui ont tiré des cartes, on fait nommer la sienne à chacune; elle coupe le citron, et elle y trouve sa carte. Ensuite on fait visiter le jeu que l'on avait confié à un des spectateurs, et on n'y retrouve plus les cartes qui avaient été prises, remises dans le jeu et mêlées.

Comme on a fait tirer une carte de moins que le nombre de citrons qu'il y avait, il en reste encore un sur l'arbre. Un des spectateurs, qui est d'intelligence avec le prestidigitateur, en fait la remarque; il prend le ton d'un chicaneur, et demande s'il peut prendre une carte aussi, puisqu'il y a encore un citron. Le

prestidigitateur répond qu'il en est le maître comme les autres, et avance pour lui en faire tirer une. Mais le compère dit qu'il voudrait qu'on lui donnât le jeu pour la choisir à son idée. Le physicien le lui abandonne, et l'autre en détourne une qu'il montre à ses voisins, et la remet dans le jeu. Le prestidigitateur lui dit alors : « Je vois, Monsieur, que vous désirez me mettre en défaut; eh bien! pour faire voir que cela n'est pas si facile que vous le croyez, je vais vous faire une proposition : voulez-vous que votre carte se trouve, comme les autres, dans le citron, ou voulez-vous qu'il ne s'y trouve que le nom de votre carte écrit sur du papier ? »

Et la chose se termine comme on en est convenu. Mais si les deux fourbes ont arrêté que ce serait la carte elle-même qui se trouverait dans le citron, alors le compère, en feignant de remettre dans le jeu la carte qu'il a choisie, l'escamote et la cache pour qu'on ne la retrouve plus à la fin du tour, que ce dernier incident couronne d'une manière plaisante.

Ce tour a le double avantage que, bien que théâtral, il n'a besoin d'aucun secours mécanique, et que, pouvant se passer d'un compère, on peut l'exécuter dans un salon. Il a, de plus, le mérite de n'être pas connu. Il n'a pu être propagé, parce que le prestidigitateur qui l'a imaginé, et duquel je le tiens, mourut peu de jours après l'avoir inventé; c'est le même qui a aussi inventé le *tir aux épingles.* Ce prestidigitateur était très-intelligent et fort adroit. Je lui ai vu exécuter ce

tour au théâtre; il avait la hardiesse de faire penser les cartes, au lieu de les faire tirer, et cela lui réussissait toujours, ce qui rendait merveilleux ce trait de magie blanche.

Nota. — On sent bien qu'au défaut de citrons, on peut faire ce tour avec d'autres fruits.

SECTION XXIV.

Tour incroyable. — Boulet complaisant. — Fusillade pour rire.

Le premier, qui fait le sujet de cette section, est appelé, par les prestidigitateurs, le *grand vol des objets*. C'est un de ces tours que l'on annonce pour remuer le public, piquer sa curiosité et l'attirer au théâtre. Il fut imaginé par un homme que j'ai connu assez particulièrement; il était peu au fait de la prestidigitation, mais il possédait ce génie d'invention qui vaut mieux encore que l'adresse. C'est le même qui a eu l'idée de faire tirer sur lui une pièce de canon chargée d'un boulet, qu'il escamotait; lui encore, qui a imaginé une fusillade tirée sur lui par une compagnie de militaires. Ceux-ci, en présence de tout le parterre, chargeaient leurs armes à balles, qui ne faisaient pas plus d'effet que des flocons de neige.

Parbleu! va-t-on dire, en temps de guerre, on devrait bien former une compagnie de grenadiers-prestidigitateurs; ils rendraient de grands services dans une bataille, et il y aurait bien des braves gens de moins de couchés sur le carreau. Je serais certainement de cet avis, si l'expérience était aussi naturelle qu'on le pense, et j'ajoute que l'inventeur de ce moyen mériterait bien la croix d'honneur et une rente sur l'Etat; car le premier de tous les mérites est de sauver la vie des hommes, et, certes, des femmes aussi. Mais, patience! la chose n'est pas aussi sérieuse qu'on le croirait. L'âme de tous ces tours consistait en des compères que le prestidigitateur obtenait à force d'argent, qu'il ne ménageait pas. Il savait que c'était semer pour recueillir, et il pensait sagement.

Deux mots suffiront pour donner l'idée de ces deux dernières expériences, qui n'offrent pour personne que très-peu d'intérêt.

Pour le premier tour, un homme adroit enlevait le boulet, en bourrant le canon, avec l'instrument qui sert à cela, et qui était creusé du bout, de manière à envelopper et serrer le boulet. Toutes précautions étaient prises pour détourner l'attention des spectateurs. Au moment de l'explosion, un boulet préparé tombait aux pieds du prestidigitateur.

Quant à la fusillade, on faisait visiter les cartouches, qui étaient bien conditionnées; mais les balles étaient enveloppées de papier très-faible, et en mettant ces cartouches dans le fusil, par une légère pression faite

avec le doigt du milieu, la balle restait dans la main, sans que personne puisse s'en douter. On choisissait, pour cela, parmi les militaires les hommes les plus discrets et les plus intelligents.

Relativement à ce dernier tour, le prestidigitateur, qui était un homme déterminé, m'a avoué qu'il éprouvait une vive émotion au moment de la décharge, qui était commandée dans toutes les règles par un sous-officier. Dans le fait, une erreur dans les dispositions prises, la maladresse ou la malveillance d'un soldat, pouvaient lui devenir funestes.

Revenons à notre tour, qui ne menace pas des mêmes dangers.

Effet. — On emprunte un châle ou un chapeau de dame parmi les spectateurs. Supposons un chapeau: on l'enveloppe dans une serviette, on pose le paquet sur la table, et on le couvre d'un vase.

Le prestidigitateur annonce qu'il va escamoter le chapeau, pour le faire trouver, soit au théâtre, soit dans la ville, dans tel endroit que l'on voudra, sans exception d'aucun, et que, pour éviter toute contestation, le hasard seul prononcera; qu'en conséquence, tous les spectateurs qui voudront s'en donner la peine, sont priés d'écrire chacun une indication à leur choix, sur un morceau de papier que l'on roulera.

Cette opération faite, on réunit tous ces papiers, on les jette dans un petit sac, et le premier enfant venu en tire un, qui est lu à haute voix dans la salle. Des voitures sont en station aux portes du théâtre, pour

quiconque veut aller à la recherche du chapeau escamoté.

Le prestidigitateur revient à sa table, fait revoir l'objet prêté en le développant, il l'enveloppe de nouveau, et le couvre comme il était. Il va chercher sa baguette magique, en frappe le vase, en ordonnant au chapeau de se transporter dans l'endroit désigné. Il lève le vase, mais rien de parti : les spectateurs revoient le même paquet. Un brouhaha s'élève, et, comme dit Bazile au docteur Bartholo : « il chemine, et *rinforzando* il va le diable. Le bruit augmente, s'élance, étend son vol, tourbillonne, enveloppe, arrache, entraîne, éclate et tonne, et devient un cri général, un *crescendo* public, un chorus universel de haine et de proscription. » Le magicien a manqué son affaire, c'est un maladroit, un présomptueux. On le hue, on rit, on jure, on siffle, on applaudit : c'est un vacarme à faire trembler le diable, à épouvanter le sorcier.

Mais il ne se déconcerte pas. Impassible au milieu du tapage, il s'avance, calme comme une bonne conscience; il étend le bras pour apaiser l'orage, réclame par signes le silence.

Curieux de savoir ce qu'il veut dire, on se tait. Le physicien demande en quoi il a pu déplaire. On lui conseille d'adresser sa question au paquet qui est resté sur la table.

— Mais pourquoi?

— Pour lui reprocher de se trouver là.

— Mais, Messieurs, il ne gêne personne.

— N'avez-vous pas promis de l'envoyer à l'endroit désigné par le billet ?

— Messieurs, en vous annonçant ce tour, j'ai promis que j'escamoterais le chapeau que l'on me prêterait, mais je n'ai point dit que j'escamoterais la serviette qui l'envelopperait.

Et, dénouant cette serviette, le prestidigitateur l'étend, la secoue, et fait voir que le chapeau est en voyage, comme c'était annoncé.

Alors les applaudissements ironiques deviennent de bon aloi, et le parterre félicite le magicien de l'avoir mystifié.

Les plus empressés se mettent en route pour aller voir si le chapeau est arrivé à bon port où le diable paraît l'avoir emporté.

Explication. — Pour l'expliquer, je vais rapporter ce tour tel que je l'ai vu faire par l'inventeur. Il s'est d'abord abouché avec le domestique d'un négociant des plus notables de la ville, qui était veuf et connu pour un galant homme et un homme galant. Il proposa à ce domestique de placer un chapeau de dame dans le lit de son maître, en lui faisant entendre que ce n'était qu'une plaisanterie innocente, qui ne pouvait le compromettre en aucune façon, et dont son patron rirait tout le premier, s'il venait à le savoir. Notre homme, ne voyant rien au bout des doigts du requérant, faisait des difficultés ; mais, pour les lever, le prestidigitateur lui donna un louis pour sa complaisance, et un autre louis pour sa discrétion. L'affaire

fut faite. Pour le théâtre, une commère élégante était placée aux premières loges, et coiffée d'un chapeau pareil à celui qui reposait dans le lit du monsieur.

Au moment de faire le tour, quand le prestidigitateur fait la demande d'un chapeau, les dames ne se pressent guère généralement; chacune compte sur sa voisine pour rendre ce service à l'emprunteur. Enfin, la commère, plus complaisante, retire le sien, et le donne avec le plus aimable sourire d'obligeance.

Le chapeau est mis dans une serviette, que l'on noue un peu serrée, on pose le paquet sur la trappe de la table, et on le couvre d'un de ces grands vases coniques dont j'ai déjà parlé.

Maintenant, il faut dire que le compère, qui est sous la table, tient une apparence de paquet qui ressemble à celui que le prestidigitateur a fait en enveloppant le chapeau. C'est une serviette nouée de même, et maintenue dans une forme arrondie par deux longs bouts de fil de fer très-mince, courbés et se croisant. C'est alors que le physicien annonce l'emploi qu'il va faire du chapeau. On fait écrire les indications sur des petits carrés de papier que l'on distribue.

Les indications étant écrites, et les papiers bien roulés, on les fait mettre dans l'une des deux poches du petit sac décrit section IX, chapitre II de cette troisième partie. L'autre poche contiendra une certaine quantité de petits rouleaux, sur chacun desquels sera écrite l'indication valable : *Dans le lit de M.* ***.

Cette poche apprêtée, on fait tirer un rouleau par

un jeune enfant, pour mieux jouer la bonne foi. On déroule le billet, et on lit tout haut son contenu. Ensuite le prestidigitateur procède à l'escamotage. Il fait revoir le chapeau et le renveloppe. C'est dans le moment qu'il va chercher sa baguette magique, que le compère ouvre la trappe, prend le paquet au chapeau et met à la place celui qui n'en est que le simulacre. Ce dernier, qui occasionne la méprise du parterre, est le plus bel incident du tour. On en connaît le dénouement, je n'ai plus rien à dire.

Pour faire connaître l'effet de ce tour dans l'esprit de ces bonnes gens qui prennent les choses à la lettre, je ne puis m'empêcher de rapporter un évènement auquel il a donné lieu, et dont, sur l'honneur, je garantis l'exactitude.

Pour s'assurer de la vérité du fait, plusieurs personnes du parterre montèrent dans une voiture, afin de se rendre à l'endroit où devait se trouver le chapeau. Parmi ces messieurs, il y avait un homme grand et fort, et que, par parenthèse, je connaissais. La vue de ce chapeau, trouvé effectivement, fit sur cet homme une telle impression, qu'il tomba en faiblesse, tout-à-fait sans connaissance, et fut longtemps à revenir.

Quel contraste! Un esprit si débile dans un corps si robuste!

SECTION XXV.

Boîte inépuisable, chapeau changé en corne d'abondance.

On sait que la mythologie ne nous dit que des fables. Fable, conte et mensonge, c'est tout un.

La corne d'Amalthée n'a jamais existé que dans la cervelle d'un poète. Mais voulez-vous avoir la véritable corne d'abondance? donnez votre chapeau à un prestidigitateur : sitôt qu'il l'aura touché, crac! voilà qu'il en sort tout ce que l'on veut : des hochets pour les hommes, des fleurs pour les dames, des jouets et des bonbons pour les enfants.

Un jour, un avare avait prêté son chapeau; après qu'on en eut retiré mille jolies choses, il fut rendu, plein de billets de banque, à son propriétaire, par le prestidigitateur qui avait deviné le faible du vilain. L'harpagon était au comble du bonheur. Mais quel rabat-joie! Arrivant chez lui, monté sur le plus bel échelon de la béatitude, il ne trouva plus dans ses poches que des épigrammes et des chansons.

L'anecdote serait incroyable, si elle ne m'avait été certifiée par un indigène de Bordeaux.

Tout ce que je viens de vous dire est, sans doute, merveilleux; mais, hélas! il faut bien l'avouer, tout

n'est qu'illusion. Je voudrais vous y laisser, mais je suis forcé, et il est de mon devoir de redescendre dans la triste vérité.

Les prestidigitateurs sont maintenant dans l'usage de jeter en profusion, dans l'assemblée, tous les petits objets dont je viens de parler, à l'exception, cependant, des billets de banque, dont la distribution doit se faire rarement, car je ne l'ai pas encore vue.

Quand le prestidigitateur vient demander un chapeau, il a dans la main droite différents objets qui sont ordinairement enveloppés dans une perruque. Pour ne laisser rien apercevoir, on tient le bras pendant, le poignet sur la cuisse, et un peu caché par l'habit. En prenant le chapeau de la main gauche, que l'on transporte légèrement à la droite, il est facile d'y introduire les objets sans être vu. On égaie d'abord l'assemblée avec la perruque, et on distribue les choses qu'elle contenait. Quelquefois, ce sont des gobelets d'escamoteur enfermés l'un dans l'autre. Comme ces gobelets ne sont pas bordés, on peut en réunir plus d'une vingtaine, qui n'ont que le volume d'un seul. On les tire du chapeau un à un, et quand ils sont tous séparés, il en paraît une multitude. Tenant toujours ce chapeau, on en emprunte un second, et, revenant à sa table, le compère, qui est dedans, jette dans l'un un paquet de fleurs bien serrées. Ce coup se fait si légèrement qu'il est inaperçu. On pose ce chapeau sur la table, dans le temps même que le compère jette dans l'autre un paquet de jouets d'enfants. On paraît se disposer à

faire un tour avec ces chapeaux, comme, par exemple, celui du gros dé ; mais le prestidigitateur, regardant dans un des deux chapeaux, dit qu'il voit quelque chose qui le gêne ; il prend ce chapeau et fait une nouvelle distribution, et comme s'il avait oublié quelqu'un dans l'assemblée, il reprend l'autre chapeau et continue la distribution. Il fait ensuite le tour qu'il avait préparé, dans lequel on a besoin de chapeaux.

Le tour étant terminé, le physicien demande à qui ces chapeaux appartiennent, et faisant le mouvement de vouloir les reporter, le compère les remplit de nouveau. En feignant de les rendre, le prestidigitateur paraît étonné d'y voir toujours quelque chose, et fait encore une nouvelle distribution.

On peut profiter de cette dernière pour faire un tour d'une invention toute récente et qui est fort belle, c'est vraiment une surprise.

La multiplication des gobelets, dont j'ai parlé tout-à-l'heure, est de l'ancienne prestidigitation ; ce naïf procédé n'a, en réalité, rien de bien étonnant ; le moyen n'est pas difficile à deviner. Voici celui que je viens de proposer.

On fera tourner une boule dont le diamètre sera de deux tiers environ de celui d'un chapeau ordinaire. Cette boule sera creusée le plus possible. On y laissera une ouverture circulaire assez grande.

On fera faire une vingtaine de ressorts à boudin, auxquels on donnera une forme sphérique. Leur diamètre sera à peu près celui d'une bille de billard. Ces

ressorts, recouverts d'étoffe, représenteront parfaitement une balle à jouer; en les comprimant, leur volume diminuera de deux tiers au moins. On mettra toutes ces balles dans la grosse boule, en les pressant.

Le compère met cette boule dans le chapeau, et peut même y ajouter d'autres objets, que l'on distribuerait d'abord. Ensuite on détache une à une les balles qui sont dans la boule. Ces balles reprennent, en sortant, leur sphéricité. On finit par retirer la grosse boule, en ayant soin de ne pas laisser apercevoir l'ouverture. On conçoit que les spectateurs doivent être étonnés de voir cette quantité d'objets, qui paraissent d'un volume plus du double de ce que peut contenir le chapeau.

La boîte à tiroir, décrite sous le n° 3, section XXIII, chapitre II, sert principalement pour ces sortes de distributions. Quelquefois, on met des bonbons dans le fond du tiroir, et des fleurs par-dessus. On distribue d'abord les fleurs aux dames. Ensuite, comme si l'on voulait faire un tour en faveur des enfants, on fait l'évocation magique des bonbons, et on les distribue.

Si l'on a deux boîtes pareilles, on rend ce tour plus surprenant. Une, qui est remplie de fleurs ou d'autres objets, est placée derrière quelque chose pour qu'elle ne soit pas en vue. Quand la première est épuisée, on la reporte, comme si le tour était fini; mais, feignant d'entendre quelques personnes se plaindre de n'avoir rien reçu, on échange adroitement les boîtes, et on revient avec celle qui est pleine, que les spectateurs

prennent toujours pour la même. On fait voir qu'il n'y a rien, en montrant la case vide. On referme, et la rouvrant, on voit le tiroir comblé. Si l'on s'est décidé pour des fleurs, quand on les met dans le tiroir, il faut les presser, et en les distribuant, de temps en temps on les remue, en les soulevant un peu pour les desserrer. Comme elles s'étendent et se développent par ce mouvement qu'on leur donne, il semble qu'il en revient au fur et à mesure que l'on en retire.

On comprend qu'il est facile de varier la manière de faire cette distribution.

Ceux qui n'ont pas de compère pour le service du chapeau, disposent en paquets, sur la gibecière de la table, tous les objets qu'ils veulent distribuer : on les coule, en passant, dans le chapeau; mais il y faut mettre de l'adresse et de la légèreté.

SECTION XXVI.

Porte-feuilles qui conviendrait à beaucoup de monde.

Si la boîte du tour précédent et ce porte-feuilles pouvaient être en réalité ce qu'ils paraissent être dans les mains d'un prestidigitateur, celui qui les posséderait n'aurait plus rien à désirer, pas même le chapeau

de Fortunatus. L'un serait employé pour l'ameublement d'un ménage, et l'autre pour les approvisionnements de la table. Malheureusement, tout cela n'est qu'artifice : c'est là le défaut de la magie blanche. C'est dommage!

J'ai placé ce tour à la suite de celui qui précède, comme pouvant en faire le pendant.

Notre porte-feuilles n'est rien autre chose que ce que l'on appelle improprement carton à dessin, et dont on se sert pour renfermer et conserver des gravures.

La propriété spéciale de celui-ci est de contenir, sans qu'il y paraisse, toute autre chose que des feuilles de papier. On en tire des tables, des fauteuils, des boîtes, des chaises, des pupitres, etc., etc., etc.; c'est à faire mourir les tapissiers de désespoir. On en tire jusqu'à des enfants tout vivants : ce ne sont pas les meubles les plus rares.

Pour l'explication, je n'ai que peu de chose à dire: c'est l'affaire d'un menuisier-mécanicien. Tous les objets que je viens de nommer sont faits si ingénieusement, qu'ils peuvent se replier sur eux-mêmes, sans presque tenir de place, et, d'un coup de main, s'étendre et s'établir dans leur forme naturelle, tout en sortant du carton. Dans cet état, ils paraissent exactement construits. On sent bien qu'il est impossible, qu'il serait même inutile d'entrer dans des détails d'assemblages aussi minutieux. Les amateurs qui désireraient de ces pièces, les trouveront chez les con-

structeurs d'instruments à l'usage de la prestidigitation.

En faisant le tour, le porte-feuilles est placé sur une espèce de tréteau. Un de ses côtés fait face aux spectateurs, masque les objets qui sont dans le carton, et empêche de voir la manœuvre exécutée pour développer les pièces et les rétablir dans leur propre forme.

Pour enrichir le tour, on fait usage d'une ruse de prestidigitation. On ajoute aux pièces qui sont dans le porte-feuilles diverses choses qui sont accrochées derrière le physicien ou cachées sous l'habit. Comme tous les objets et les mouvements sont masqués aux yeux des spectateurs par le carton lui-même, qui est assez grand, on est parfaitement à l'aise pour opérer.

On termine l'exhibition des pièces par celle d'un enfant, qui paraît sortir du porte-feuilles, mais qui, dans le fait, sort d'une petite trappe faite au plancher du théâtre; tout est disposé (comme cela doit être) pour que les spectateurs ne voient que ce qu'ils doivent voir.

SECTION XXVII.

Conversation d'une pièce de monnaie avec les personnes qui daigneront lui faire l'honneur de l'interroger. — Parodie métaphysique. — Digression extravagante que je conseille de passer.

Pour mettre la matière inanimée en mouvement, le vulgaire est obligé d'avoir recours à la mécanique, l'électricité, l'eau, la vapeur. Que le pouvoir est borné chez l'homme qui n'est point familier avec la magie blanche!

La prestidigitation vous apprend à vous passer de tous ces moteurs, pour, non-seulement faire mouvoir les corps insensibles, mais encore pour leur donner une intelligence humaine; et cela, avec rien ou presque rien.

Voyez ces cartes qui dansent et qui saluent avec la grâce du plus exquis savoir-vivre; voyez ces œufs qui valsent aussi légèrement au moins que nos élégants fashionables; ces pièces de monnaie, ces têtes de cuivre, qui répondent à toutes les questions aussi catégoriquement que les plus savants officiers de l'Université, et, de plus, qui devinent l'avenir avec autant d'assurance que nos plus lucides somnambules magnétiques.

Se rencontre-t-il des sceptiques qui nient les effets sans causes? qu'ils approchent, qu'ils visitent scrupuleusement toutes ces choses, et ils seront bien forcés de convenir, en les voyant, qu'ils ne voient rien; je veux dire qu'ils ne trouveront aucun de ces principes agissants, causes obligées de tout mouvement.

Mais pour mieux faire comprendre ce qui..... Eh! bon Dieu! que se passe-t-il parmi les locataires qui habitent les cellules du cerveau à moi appartenant? C'est une émeute, je crois, une guerre civile..... Permettez-moi, lecteur, d'écouter un moment; je vous informerai de tout, quand je serai au fait.....

Comment! il était question de moi, lecteur, et j'avoue que c'était un débat dans lequel on me faisait jouer un triste personnage.

C'étaient, d'abord, l'Esprit et le Jugement qui avaient commencé le tumulte. Heureusement que ceux qui logent chez moi ne sont pas d'une complexion bien robuste, sans quoi, il y aurait eu probablement voie de fait et grave conflit. Chose surprenante! c'est le plus raisonnable qui s'est montré l'agresseur. Le Jugement disait à l'Esprit, son adversaire, à propos des quelques réflexions que je viens de faire il y a un moment :

« Vous êtes, sur ma foi! un extravagant, mon cher frère, d'avoir fait dire et de continuer à faire dire tant d'impertinences à notre patron. Vous n'ignorez pas que c'est un bonhomme sans malice et sans détour. Il avait projeté de travailler à son œuvre, bonnement et en

toute conscience. Point du tout; voilà que, follement, vous lui inspirez de la falsifier avec des balivernes. Non content de le pousser vous-même dans cette mauvaise voie, vous vous faites encore aider par des tiers; car c'est bien vous qui avez suggéré à un certain libraire, dont il est question dans la section XXXI du chapitre II, de donner à ce pauvre patron d'aussi méchants conseils. Comprenez-vous la position fâcheuse dans laquelle vous le mettez, en lui faisant écrire tant de sottises? car il n'a annoncé au public que des tours d'adresse et des récréations de physique amusante. Que diront les acquéreurs de son ouvrage, quand ils le verront ainsi frelaté? Ne seraient-ils pas en droit de poursuivre l'auteur comme coupable de fraude et d'abus de confiance.

» Encore si le lecteur était dédommagé par les agréments du style! Mais, néant! Jamais vous ne lui avez soufflé un mot de cet article-là, sur lequel il est aussi novice que l'auteur du *Cuisinier français*.

» Enfin, s'il n'y a point de mauvais vouloir dans votre fait, il y a au moins beaucoup d'inconséquence, et vous êtes bien l'être le plus étourdi que je connaisse. Ah! si vous aviez tout ce qui meuble une bouche, je vous rappellerais cette maxime d'un sage, qui dit qu'il faut se mordre la langue sept fois avant de se résoudre à parler. Quand donc vous apercevrez-vous que, par votre nature indiscrète et vos imprudentes instigations, vous portez toujours malheur à ceux qui vous écoutent?

» Mais, ce qu'il y a de pis, c'est que vous n'êtes pas le seul coupable, et, certes, je le dis en dépit des

égards que l'on doit au sexe, l'Imagination n'est pas étrangère à toutes ces folles suggestions. »

L'Esprit allait répliquer, quand, tout-à-coup, on voit l'Imagination se montrer à la fenêtre. Elle avait l'air échevelé d'une bacchante.

« Qu'est-ce qu'il radote, ce songe-creux-là, qui se permet de parler et de donner des conseils ? » dit-elle en parlant du Jugement à l'Esprit. « Vous êtes bien bon de l'écouter. Dites à ce sournois, cher frère, que son devoir est de garder le silence, et qu'il a tout-à-fait mauvaise grâce quand il s'avise de le rompre. »

La Raison, accompagnée de la Prudence, qui restait impassible au milieu de ce tapage, la Raison, dis-je, qui voyait injurier son jumeau, et qui, d'ailleurs, a peu de sympathie pour l'Imagination, abandonne sa compagne, s'avance, et dit à l'insolente : « Ma bonne, qui parlez de silence, vous devriez bien mettre en pratique l'avis qu'il vous plaît de donner si impertinemment à ceux qui en ont moins besoin que vous ; car vous péchez souvent par le défaut que vous reprochez injustement à mon frère bien-aimé. Mais cette nouvelle incartade ne doit pas étonner de votre part : c'est un effet de votre infirmité. Que peut-on attendre d'un être privé de bon-sens et attaqué de folie ! »

« Impudente bégueule, » riposta l'Imagination, « apprends que les plus fous sont ceux qui se croient sages. Estime-toi heureuse que nous n'ayons ni mains ni visages, sans quoi je te ferais une jolie application sur les deux joues. »

L'Entendement, attiré par le bruit, se présente avec un air sévère, et dit : « En ma qualité de chef de famille, je vous ordonne de cesser ces indécentes querelles. Quoi ! entre frères et sœurs, vous vous chamaillez comme des héritiers en partage. Que dirait le Génie, qui, heureusement, n'habite pas dans cette étroite demeure ? Il n'aurait pour vous que pitié et mépris.

» Je suis indigné de votre conduite. Esprit et Jugement vivront-ils donc éternellement en désaccord ? Hélas ! ces deux êtres ne pourront jamais habiter ensemble, tant leurs natures sont incompatibles.

» J'en pourrais dire autant de la Raison et de l'Imagination. Ecoutez-moi donc, enfin : si vous voulez vivre en bons frères, et que l'harmonie règne entre vous, que l'Imagination repousse tout orgueil et se laisse gouverner par la Raison, que j'estime plus sage qu'elle. Et vous, léger Esprit, ne faites rien sans consulter le Jugement; ayez confiance en ses conseils, suivez-les scrupuleusement, et vous vous en féliciterez un jour, car vous aurez épargné bien des malheurs au genre humain. »

L'Ame, alarmée par cette rumeur, ne sachant qu'en penser, frappa intérieurement à la porte de la glande pinéale, sa résidence (1), pour appeler et prendre des informations. « Voyez ! continua l'Entendement, vous

(1) Selon l'opinion de Descartes. Mais n'est-ce pas encore une des rêveries du plus sublime de nos philosophes, qui refusait aux bêtes toute sensibilité physique et qui les regardait comme des machines automatiques à la Vaucanson ?



avez troublé notre mère dans son ermitage, au moment où elle était agréablement occupée des rapports qui lui étaient communiqués par les Sens, ses correspondants. Quel sera son désespoir, si elle apprend que la Discorde, cette infernale ennemie de la paix, vient secouer son brandon parmi vous ! »

A cette verte admonition, le silence se rétablit, chacun prit le chemin de sa cellule et y rentra doucement, un peu honteux.

Voilà, lecteur, la scène que je viens d'entendre par l'ouïe intellectuelle. Ce que disait le Jugement n'était pas très-flatteur pour moi; néanmoins, je voyais avec une certaine satisfaction qu'il prenait mon parti avec intérêt. Ce que je regrette, c'est de n'avoir pas été averti plus tôt, car je commence à croire que j'ai été bien des fois follement inspiré par ce fantasque Esprit, et que mon censeur de la section XXXI du IIe chapitre avait plus raison que je ne le pensais.

Je ne doute pas, judicieux lecteur, que vous n'approuviez le Jugement : mais comment faire pour réparer le mal ? Ce qui est écrit est écrit. Je ne vois qu'un moyen à vous proposer : c'est de raturer toutes les pages qui ne vous plairont pas.

Désormais, je me tiendrai sur mes gardes; mais si j'ai la faiblesse de me laisser de nouveau circonvenir par ces dangereux instigateurs, l'Imagination et son complice, et si je donne encore quelquefois dans les écarts que l'on vient de me reprocher, veuillez me les pardonner en faveur de l'habitude, qui est, comme

vous le savez, toujours plus forte que la volonté.

Mais, où en étais-je ?.. l'altercation de toute cette gent intellectuelle m'a tellement troublé, que j'ai perdu le fil de mes explications. Lecteur, ayez donc la bonté de me remettre sur la voie !.... Ah ! ne vous donnez pas cette peine, j'y suis.

Il s'agit d'une pièce de monnaie qui doit répondre aux questions qu'on lui fera.

Cette pièce tient lieu des automates qui se trouvent toujours dans les cabinets de prestidigitateurs, de sorte que l'on peut faire sans aucune dépense ce qui coûte fort cher, si l'on veut se servir d'un automate. On peut même dire que ce dernier, s'il est plus agréable, est moins surprenant, parce qu'il annonce de lui-même un mécanisme, et tout le monde en connaît les effets; au lieu que l'on a peine à concevoir comment une pièce de monnaie peut se mouvoir seule, isolée dans un verre.

On a employé divers procédés pour ce tour. D'abord, c'était un fil qui passait dans un petit trou fait dans une pièce de cinq francs; ce même fil passait aussi dans deux très-petits crochets à anneaux, fixés sur la table. La pièce enfilée pouvait se placer au milieu de ces crochets, parce que c'était entre eux que l'on mettait le verre. Les deux bouts du fil se prolongeaient jusqu'aux mains du compère, qui faisait manœuvrer la pièce.

D'autres se servaient d'un gobelet percé au fond, que l'on posait sur le trou par où passe la pointe d'une

des pédales de la table. Cette pointe de pédale, dirigée par le compère, pouvait entrer dans le trou fait au gobelet et en sortir. On comprend qu'il était facile de faire remuer la pièce. Par ce dernier moyen, on ne se servait que de la pièce empruntée. Dans l'autre, on substituait à cette pièce celle qui était préparée, et que l'on avait eu soin de cacher sous quelque chose, à côté du verre.

Il y a un moyen plus simple, pour lequel il ne faut ni verre percé, ni pédale, ni pièce enfilée.

Un long bout de fil de soie noire, une petite boulette de cire blanche, et un petit crochet courbé en anneau et attaché sur la table, voilà tout l'appareil. On fait passer le fil dans le petit crochet; à un des bouts de ce fil, on fixe la petite boulette de cire qu'on laisse à demeure sur la table. L'autre bout du fil aboutit dans les mains du compère. On fait visiter le verre, qu'on reporte après sur la table, contre le crochet.

On emprunte une pièce de cinq francs, que l'on prend de la main gauche. On fait remarquer qu'on ne l'escamote pas, en la tenant toujours du bout des doigts. En parlant, on prend de la main droite la boulette de cire sur la table, et transportant la pièce de la main gauche à la droite, on attache la cire à la pièce, en les pinçant fortement l'une contre l'autre, et on jette la pièce dans le verre; il n'y a pas de risque que la cire se détache.

Quand le compère tire le fil, la pièce se soulève; s'il lâche, elle retombe : voilà tout le mécanisme. Et

comme, de la table au bord du verre, le fil tire verticalement, à cause du crochet qui le maintient, le verre qui est contre ce fil ne peut pas remuer.

Quand les exercices de la pièce sont finis, pour la rendre, on renverse le verre, afin de la faire tomber dans la main, on en détache la cire et on remet cette pièce à qui elle appartient.

Les tours que l'on fait avec cette pièce sont les mêmes que ceux que l'on fait avec l'automate. Pour dire : *Oui*, elle sonne un coup; pour dire : *Non*, elle reste immobile. Pour compter, elle frappe autant de coups qu'il y a d'unités dans le nombre qu'elle veut exprimer. Pour saluer, elle sonne deux ou trois fois, en mettant plus d'intervalle entre ses coups, et en faisant sentir un léger frémissement, parce qu'il est bienséant et de bonne grâce, au sexe, de montrer un peu de timidité.

Voici une série de questions que les prestidigitateurs ont coutume d'adresser à leurs devins.

— Est-il vrai que vous êtes doué de la prescience?

— Oui.

— Que vous connaissez les cartes tirées ou à tirer?

— Oui.

— Que vous dites d'avance le nombre de points qu'une personne doit amener avec deux dés?

— Oui.

— Que vous connaissez le plus amoureux de la compagnie?

— Oui.

— Et le plus grand buveur?

— Oui.

— La dame la plus contrariante?

— Oui.

— La demoiselle qui désire le plus se marier ?

— Oui.

— Vous êtes donc sorcier?

— Non.

— Y a-t-il des sorciers?

— Non.

— Et des sorcières?

— Oui.

— Sont-ce les demoiselles de neuf à dix ans?

- Non.

— Les dames de soixante à quatre-vingts?

— Non.

— Les demoiselles de quinze à vingt-cinq?

— Oui.

— Est-ce parce qu'elles ont le pouvoir de charmer tous les hommes?

— Oui.

— Voulez-vous me faire un salut?

— Non.

— Et aux personnes qui vous honorent de leur présence?

— Oui, oui, oui.

— Voilà trois saluts. Il y en a un sans doute pour les dames, un pour les demoiselles et un pour les hommes?

— Oui.

On pourra imaginer de ces questions, selon les tours

que l'on voudra faire. On trouvera dans cet ouvrage beaucoup de ces tours qui peuvent s'appliquer à cette récréation.

Quant aux cartes, on conviendra avec le compère du nombre que l'on en fera prendre sur le tas, de celle que l'on fera tirer forcément, comme aussi des points que l'on préparera dans la boîte aux dés, du nombre des pièces de monnaie que l'on fera prendre, etc.

Quand la pièce a fait connaître le plus amoureux, on lui demande combien ce Monsieur a de maîtresses. La pièce commence à sonner lentement : 1..... 2..... 3 ; ensuite elle sonne précipitamment, sans s'arrêter. Le prestidigitateur, qui fait là-dessus ses petits commentaires, veut mettre un terme à cette indiscrétion ; il met la main sur le verre, la pièce sonne toujours ; mais, enfin, elle cesse, et le physicien fait ses excuses à ce Monsieur pour la pièce mal-avisée qui a fait connaître publiquement son humeur volage.

Quand la pièce est questionnée sur le plus grand buveur, elle indique un homme de chétive apparence, maigre et pâle, s'il s'en trouve. Mais elle finit par faire connaître qu'il ne boit que du sirop et de la limonade. Ces petites scènes servent à égayer l'assemblée.

Le prestidigitateur fait tomber le choix sur la personne qu'il veut, par un mot convenu avec le compère, tel que la question qui suivra les mots : *c'est donc.*

Exemple :

— Est-ce Monsieur ?

— Non.

— Sans doute, Monsieur ?

— Non.

— Monsieur ?

— Non.

— C'est donc Monsieur ?

— Non.

— Monsieur ?

— Oui.

On voit que le compère a été averti par ces mots : *c'est donc,* et qu'il a dû donner une réponse affirmative sur la question qui suit ces deux mots.

On pourrait se servir avantageusement, dans ce tour, des principes de celui qui est connu sous le nom de Seconde Vue. Mon intention, en commençant ce traité, était de m'étendre beaucoup sur cette ingénieuse invention ; mais j'ai su depuis qu'il existait un ouvrage spécialement consacré à l'explication très-détaillée de cette découverte. Je désirais connaître cet écrit, quand le hasard me le fit tomber dans les mains. M. Adrien, professeur de physique amusante, très-avantageusement connu par ses talents et son caractère d'honnête homme, avait deux exemplaires de cet ouvrage ; il eut l'obligeance de m'en donner un, et j'avoue que j'y ai trouvé tout ce qu'il est possible de désirer sur cet article, consciencieusement et clairement écrit. Voici l'intitulé : *La seconde Vue dévoilée, par M. Gandon.* — *Paris*, 1849.

Cette circonstance a dû me faire renoncer au dessein que j'avais de m'occuper de cet objet, d'après la déter-

mination que j'ai prise de ne rien insérer dans cet ouvrage de ce qui a déjà été publié, à moins que je ne puisse le représenter sous un aspect tout nouveau, et y apporter des améliorations notables.

Nota. — On m'a dit que cet opuscule sur la seconde vue était devenu très-rare; mais les personnes qui désireraient le connaître, parmi celles qui ont souscrit pour le présent ouvrage, pourront en prendre connaissance sur l'exemplaire qui est en ma possession.

SECTION XXVIII.

Moyen de raccommoder un habit coupé par morceaux.

Comme on a dû le remarquer, l'avantage le plus précieux de la magie blanche, c'est la promptitude dans l'exécution. Portez à un tailleur un habit déchiré et coupé par morceaux, en lui donnant une heure pour le raccommoder: il me semble le voir assis sur sa table, les jambes croisées, l'aiguille aux doigts, vous regardant d'un air effaré, avec de grands yeux et la bouche ouverte, vous dire qu'il n'a pas le fil pour cela, et que quand le diable se chargerait de cette besogne, il n'en viendrait pas à bout.

Portez à un prestidigitateur ces mêmes fragments d'étoffe : il souffle dessus, ou les touche avec sa baguette, et vous n'avez plus qu'à endosser votre habit. Voyez combien cela est commode pour les personnes pressées.

Mais comme on n'a pas toujours un magicien dans sa manche, je vais vous donner le moyen de vous en passer, en vous communiquant son secret.

Les prestidigitateurs comprendront bien, à l'annonce de ce tour, qu'on peut le faire par les procédés ordinaires, c'est-à-dire par les trappes des tables, les enlevages, etc. Mais je vais le proposer sous une forme toute nouvelle, et qui pourra dérouter quelques-uns de ceux qui sont versés dans la magie blanche. Le prestidigitateur demande si quelqu'un dans l'assemblée voudrait avoir l'obligeance de prêter un habit. On ne s'empresse guère de répondre à cette question; enfin, il se trouve toujours quelque bon vivant, sans façon, à qui il est indifférent de se montrer en négligé, et qui finit par rendre ce service au magicien, qui, par reconnaissance, l'aide à se déshabiller en détail, c'est-à-dire en coupant les basques, le collet, les manches, au fur et à mesure qu'ils se dégagent, ce qui ne laisse pas que d'étonner le propriétaire de l'habit, qui promet bien à l'officieux valet de chambre de ne jamais le prendre à son service.

Tous les morceaux sont mis dans une petite corbeille, que l'on place au hasard sur le plancher.

Le prestidigitateur entretient alors l'assemblée, en lui faisant un discours en rapport avec la circon-

stance, suivant ce que son imagination lui suggérera, et toujours en retirant et en remettant chaque pièce l'une après l'autre, et en cherchant dans son esprit le parti le plus avantageux qu'il en pourra tirer.

Enfin, il tire une dernière pièce, qui lui paraît, dit-il, convenable pour faire un gilet à son filleul. Il la remet dans le panier, et, au même instant, en retire tout l'habit, parfaitement intact, et le rend à son possesseur.

On pourra faire précéder ce rétablissement de l'habit de l'attouchement de la baguette magique, qui passerait pour avoir opéré le miracle.

Explication. — Au fond de la corbeille, on fera ajuster une soupape ou trappe, par un vannier adroit. Cette trappe devra s'ouvrir et se fermer aisément; les charnières seront en osier comme le reste.

On fera faire aussi une trappe circulaire au plancher du théâtre, qui puisse être cachée par le fond de la corbeille, mais la trappe de cette corbeille doit pouvoir entrer facilement, en l'ouvrant, dans celle du plancher.

La personne qui a prêté son habit est d'intelligence avec le prestidigitateur. Si cet homme joue bien son rôle, on le soupçonnera d'autant moins, qu'il ne s'offrira qu'après le refus de plusieurs autres personnes, qui, assurément ne consentiront pas à se dépouiller et à se donner en spectacle au public.

L'habit étant prêté, comme je l'ai dit, on le coupe par morceaux, que l'on met dans la corbeille préparée pour cela, et que l'on change plusieurs fois de

place en parlant aux spectateurs, afin de ne leur laisser soupçonner aucune disposition faite au planoher. On continue ce manége jusqu'à ce que l'on soit arrivé à la trappe, que l'on couvre avec la corbeille.

C'est dans le moment que le prestidigitateur paraît faire l'inventaire des parties de l'habit, que le compère, qui est sous le théâtre, avec un habit pareil à celui qui a été coupé, ouvre les trappes, se saisit des pièces qui sont dans la corbeille, et y fourre en place l'habit qu'il tenait préparé; il est aidé, dans cette opération, par le physicien, qui tient une main sur le panier, pour prévenir tout mouvement que ce panier pourrait faire, faute de précaution de la part du compère.

La substitution étant faite et les trappes refermées, on change de nouveau la corbeille d'endroit, on fait une petite pause, et on tire encore une pièce de la corbeille. Mais celle-ci a été laissée à dessein, pour donner à croire qu'il n'y a toujours que des morceaux. En remettant cette pièce dans le panier, on la fourre dans une des poches de l'habit, lequel, du même moment, on tire en entier de la corbeille.

SECTION XXIX.

Tour de la houlette. — Carte dansante.

Les prestidigitateurs appellent ainsi ce tour, parce que le petit instrument dans lequel on met des cartes ressemble à la houlette d'un berger. On connaît l'effet de ce tour. On fait tirer trois ou quatre cartes, on les fait mêler dans le jeu; on met ce jeu dans la houlette, laquelle est posée sur une carafe placée sur la table; les personnes qui ont tiré des cartes sont invitées à leur ordonner de paraître. On les voit aussitôt monter et sortir dehors du jeu.

Cette houlette est tout simplement une feuille de fer blanc de la grandeur de la main, à laquelle on fait deux côtés, en repliant les bords. On met une traverse en haut sur le devant, pour maintenir les cartes, et un petit fond en bas, pour les soutenir. Comme il faut que cette houlette soit à deux cases, on la partage en deux par une cloison que l'on place parallèlement au dos de l'instrument. La case de derrière doit être plus étroite que celle de devant, dans laquelle on met le jeu de cartes. Enfin, on ajoute un petit manche à cette espèce de palette, pour pouvoir la poser sur une carafe. Le devant ou première case étant à jour, on voit le jeu quand il y est placé.

A la rigueur, n'ayant pas cette pièce, on peut faire le tour dans un gobelet ordinaire en verre, mais c'est moins commode.

Ce tour, déjà ancien, a toujours été vu avec plaisir, et il le sera toujours. Quand on ne le fait pas dans une séance, il semble, pour les spectateurs, qu'il y manque quelque chose.

C'est de ce tour que M. Decremps a parlé dans sa *Magie blanche*, et dans laquelle il nous donne le naïf moyen de se servir de petits crochets pour enlever les cartes et les faire sortir. Il nous parle bien d'un autre moyen plus subtil et plus ingénieux; mais comme il lui a été confié sous le secret, il annonce qu'il n'est pas le maître de le publier, et, dans le fait, jamais ce moyen ne l'a été. Du reste, celui qui lui a fait cette confidence, avait bien choisi son dépositaire dans M. Decremps, qui était un des plus honnêtes hommes de France. Depuis, j'ai eu l'occasion de connaître ce moyen, qui était alors à la disposition de plusieurs prestidigitateurs, et comme je l'ai acheté et bien payé, je n'ai pas le même motif que M. Decremps pour en priver mon lecteur, auquel, à mon tour, je vais en faire la confidence.

D'abord, retirez d'un jeu les cartes que vous voulez faire sortir. Mettons, par exemple, un roi, une dame et un valet. Prenez cinq ou six cartes et un fil d'au moins une brassée de longueur, à l'extrémité duquel vous ferez un petit nœud. Au bout, et au milieu de ce bout de la première carte du tas que vous venez de

prendre, faites une toute petite fente avec un canif ou des ciseaux, vous y passerez le bout du fil où il y a un nœud; ce nœud touchera la carte.

Cette préparation n'est faite que pour fixer le fil; cependant on pourrait se passer de cette précaution, pourvu qu'on ne dérangeât pas les cartes préparées en les mettant dans la case de la houlette. Sur ce fil, couché sur la longueur de la carte, posez le valet. Relevez le fil, placez dessus une autre carte, la première venue. Rabaissez le fil, mettez la dame. Relevez encore le fil, et mettez de même dessus une carte indifférente. Rabaissez encore le fil, et mettez le roi. Relevez le fil pour la dernière fois, et vous poserez trois ou quatre cartes dessus, et aussi pour la dernière fois, vous rabaissez le fil.

Mettez le paquet de cartes, tel qu'il est, dans un gobelet de verre un peu grand, si vous n'avez pas encore la houlette. Le fil qui reste doit être en dehors. Si vous tirez ce fil, le roi, qui a été placé en dernier, sortira le premier; ensuite la dame, et après le valet.

Voici comment MM. les prestidigitateurs exécutent le tour. Cette manière de le présenter est chez eux traditionnelle. On peut la changer, la varier, la modifier. Mais on me permettra de ne pas m'en écarter par respect pour les anciens usages, puisque la vénération pour les coutumes de nos pères est une vertu.

Aux trois cartes dont je viens de parler, on ajoutera une deuxième dame de même point que l'autre. Cette deuxième doit sortir après la première carte qui est le

roi ; mais il faut qu'elle soit mise de manière à ce qu'elle sorte les pieds en l'air. On coule ces cartes ainsi préparées dans la case de derrière de la houlette, laquelle houlette est ordinairement posée sur une carafe. Ces cartes sont cachées aux yeux des spectateurs par la cloison qui forme la deuxième case. N'oublions pas que le fil correspond aux mains du compère, qui est caché.

On prend un jeu complet, et on fait tirer forcément, par différentes personnes, les trois cartes pareilles à celles qui sont disposées dans la case. On les fait mêler dans le jeu, et, en présence des spectateurs, on met ce jeu dans la case de devant. On comprend que les cartes qui vont se montrer sembleront bien sortir du jeu.

On s'adresse d'abord à la personne qui a tiré le roi. On la prie de commander à sa carte de sortir. Le compère dirige lentement le fil, et le roi, qui daigne se prêter à la plaisanterie, sort avec la gravité d'un potentat qu'il est, et se rend à l'invitation avec toute la popularité d'un bon prince.

La seconde a dû être prise par un homme : il lui ordonne de sortir, mais elle n'obéit pas. On réitère le commandement : même refus. Le magicien paraît déconcerté. On a beau crier : « Sors, sors donc ! » rien ne sort. On regarde le tour comme manqué. Enfin, le prestidigitateur, comme pour chercher un moyen de sortir de cette impasse, demande au spectateur quelle carte il a prise. Il répond, je suppose : la *dame de cœur*.

Alors le physicien dit : « Oh ! je ne m'étonne plus. Comment, c'est une dame ? et vous lui parlez avec cette brusquerie-là ! Mais vous savez bien, Monsieur, que les dames, surtout en France, exigent que les hommes soient plus respectueux et plus courtois envers elles. »

Le Monsieur, rappelé à l'ordre, prend un ton plus gracieux et prie galamment la dame d'avoir la bonté de se montrer. Cette fois, elle sort, mais les pieds en l'air, comme pour témoigner son ressentiment du sans-façon dont on vient d'user à son égard. Le physicien la fait rentrer, en la priant de ne pas garder rancune au cavalier qui s'est permis avec elle trop de familiarité, mais qui lui en fait très-humblement ses excuses; il la prie, pour son compte à lui, de se montrer dans une posture plus décente. Alors la dame sort dans une position naturelle, et paraît satisfaite de la réparation que l'on vient de lui donner.

Comme on est arrivé au moment de faire sortir la troisième carte, qui est la dernière, le prestidigitateur, feignant de craindre un contre-temps semblable au précédent, demande si, par hasard, cette carte ne serait pas encore une dame. La personne qui l'a prise répond que c'est un valet. Le physicien dit alors : « Si c'est un valet, il n'y a pas de précaution à prendre pour lui donner un ordre. Vous n'avez qu'à lui dire : *Saute, faquin !* et vous le verrez obéir. » Aussitôt qu'on a prononcé cette injonction, le compère tire brusquement le fil, et on voit la carte sauter en l'air.

Observation. — Quand la dame qui sort les pieds

en haut s'est montrée, on la retire tout-à-fait de la case. On la remet, dans la même position, dans la case de devant, où est le jeu entier, tout en la priant de sortir dans une attitude plus convenable. Ce changement est inaperçu, on paraît la faire rentrer dans l'endroit d'où elle sort, et alors c'est la seconde dame qui se montre. On la retire comme on a dû le faire du roi, afin qu'elle n'empêche pas la sortie de l'autre carte.

Autre manière de faire ce tour. — Carte dansante.

C'est cette dernière manière qui est le plus en usage à présent. Dans celle-ci, on fera sortir la dame en dernier. On y conservera l'incident de la carte qui sort les pieds en l'air. Le prestidigitateur la remet dans la case de devant, tout en la priant, comme nous l'avons dit, de ne pas garder de rancune. Elle ressort comme il convient, selon l'honnêteté, et fait trois saluts charmants à l'assemblée. Pour être sûr qu'elle n'est plus fâchée, on l'invite à danser; elle y consent de bonne grâce, ce qui fait voir qu'elle a le cœur meilleur que la tête. La musique se fait entendre, et elle en suit la mesure en femme qui a l'oreille juste. Elle finit par saluer de nouveau, et se retire modestement parmi ses compagnes, qui, sans doute, l'accablent de compliments flatteurs et de félicitations, comme cela se pratique entre femmes, du bout de la langue.

Il y a plusieurs procédés pour préparer une carte qui puisse s'élever et descendre, afin de lui donner l'air de danser. Le plus simple et le plus sûr est de fixer au bas de la carte, et entre les deux feuilles que l'on décolle de ce qu'il faut, une très-mince lame de plomb, qui ne se voit pas, étant recouverte par le papier de la carte, que l'on recolle sur cette mince lame. Le fil est attaché au bas où est le plomb, et bien au milieu de la largeur de la carte.

En général, les prestidigitateurs se servent de deux fils: l'un, pour faire sortir les cartes selon la méthode qui a été expliquée, et un autre pour faire danser la dame; mais ils n'ont pas réfléchi que ce double fil est non-seulement inutile, mais il est gratuitement embarrassant pour la manœuvre des autres cartes. Cette carte dansante ne nécessite aucun changement dans l'arrangement que j'ai décrit. Elle est tout simplement considérée et placée comme la dernière qui doit sortir; elle ne gêne pas les autres et n'en est pas gênée.

Il faut surtout prendre garde que cette dame ne soit un peu pressée par quelques voisines, dans la salle de danse, ce qui lui ôterait la liberté du mouvement, s'opposerait aux gracieux développements des bras, aux entre-chats et aux ronds-de-jambes, dans le cas où notre Terpsichore voudrait se livrer à ces brillants exercices de l'art. Enfin, il faut la préserver de tout embarras qui tendrait à la faire danser comme une paralytique.

SECTION XXX.

La suspension.

C'est une invention très-ingénieuse, ce qui n'étonne pas, quand on sait quel en est l'auteur (1). Malheureusement, le principe se laisse trop deviner. J'ai vu plusieurs mécaniciens qui, sans tâtonner, ont mis le doigt sur le moyen.

La personne choisie pour cette expérience est vêtue, sous ses habits, d'un corset ferré du haut, sur lequel est fixée transversalement une bande d'acier placée sur la région des omoplates. Cette bande d'acier est terminée au bout extérieur par une dentelure appelée *rochet*. Une seconde bande de même métal est attachée au bout de l'autre, par un rivet, à l'endroit où est le rochet. Ce rivet laisse à cette dernière bande la liberté de se mouvoir; ce qui forme, au point où ces deux bandes sont jointes, une articulation semblable à celle de l'avant-bras avec le bras. Sur cette même seconde bande est attaché un cliquet mobile, dont on dirige le mouvement au moyen d'une branche servant de manche, et qui fait corps avec le cliquet. Ce cliquet s'agrafe au rochet en pressant le manche, quand on

(1) M. Robert Houdin.

veut arrêter la position horizontale de la personne suspendue : de sorte que, dans cet état, la bande de devant fait un angle droit avec l'autre partie de cette armure qui est fixée sur le corset. N'oublions pas de dire que cette partie mobile de devant est terminée à son extrémité par une boucle ou anneau en forme de virole.

C'est sur un montant élevé que s'exécute cette suspension. Ce montant entre dans le plancher du théâtre, sous lequel il est solidement vissé. L'anneau ou virole, dont nous venons de parler, se met sur le bout supérieur du montant et constitue tout le point d'appui. La personne suspendue étend son bras parallèlement à la bande dont le bout est fixé à l'extrémité du montant, et elle paraît ne se soutenir en tout que sur la main.

Les prestidigitateurs, en feignant d'attribuer l'effet de cette expérience à la propriété narcotique de l'éther, ont vraiment trop abusé de la crédulité des gens, et ont pris trop peu de souci de la sagacité des spectateurs ; car qui ne sait que l'état de sommeil, de quelque cause qu'il vienne, ne donne pas aux corps animaux la légèreté du zéphir, et ne peut intervertir les lois de la gravitation ?

J'engage ces messieurs à se respecter davantage, en renonçant à ces ruses maladroites et pitoyables. Je donnerai le même conseil à ceux qui, faisant le tour de la seconde vue, sont assez simples pour s'imaginer en imposer, en passant un excitateur d'électricité sur

la poitrine d'un individu, sous prétexte de l'endormir du sommeil magnétique et de le douer de la seconde vue. Ces messieurs doivent toujours penser qu'ils peuvent avoir pour spectateurs de véritables physiciens et des savants de toute espèce, dans l'esprit desquels ils s'exposent à passer non-seulement pour des impudents, mais pour des saltimbanques ridicules, ce qui est encore plus humiliant.

Ne vaut-il pas mieux s'en tenir, en pareil cas, à cette supposition généralement adoptée par le public, que tout se fait par le pouvoir de la baguette, dont la vertu mystérieuse reste inconnue aux profanes qui ne doivent que s'incliner, croire et admirer ?

Par cette plaisanterie opportune, le prestidigitateur reste dans son rôle et ne se compromet en rien. Il n'a donc autre chose à faire qu'à toucher ses agents avec sa baguette magique, et tout est dans l'ordre.

SECTION XXXI.

La marmite du diable.

Effet.— Une espèce de chevalet mobile, composé de trois longs montants de bois assemblés à chevilles

par leurs extrémités supérieures, est placée au milieu du théâtre.

Entre cet assemblage est adapté un crochet, auquel on suspend une grande marmite, dans laquelle on verse trois ou quatre seaux d'eau.

On fait plumer plusieurs pigeons, *morts, bien entendu*, que l'on jette dans la marmite, et l'on couvre celle-ci de son couvercle. On met deux ou trois bougies allumées sous ce vase de cuisine. On croirait d'abord que c'est dans l'intention de faire cuire les pigeons; point du tout: cette chaleur produit un effet contraire, car, en retirant le couvercle, on voit ces oiseaux sortir tout vivants de la marmite, que l'on décroche pour en montrer l'intérieur et faire voir que des seaux d'eau que l'on avait mis dedans, il n'en reste pas une goutte.

Explication. — L'un des trois montants du chevalet est percé intérieurement dans toute sa longueur, et entre, par son extrémité inférieure, dans un trou fait au plancher du théâtre; il est arrêté par l'épaulement d'un tenon, pratiqué à cette même extrémité du montant creux. Le crochet placé à la partie supérieure de ce chevalet est creux aussi.

Le corps de la marmite est double. Entre les deux parties, il y a un vide de quatre ou cinq millimètres. La partie qui entre dans l'autre n'a pas de fond, et ne descend pas tout-à-fait sur le fond du corps extérieur, afin que l'eau qu'on met dans la marmite puisse monter dans le vide qui existe entre les deux parties

qui composent cette marmite. L'anse de cette même marmite est creuse comme le crochet, et le vide communique à celui qui règne entre les deux corps du vase, au moyen d'un petit tuyau ajusté à une des oreilles du même vase ou marmite. Cette anse est percée au milieu, en dessous, et c'est dans cette ouverture que l'on fait entrer le crochet qui est au chevalet, quand on y suspend ladite marmite.

Le couvercle est assez profond pour contenir au moins trois pigeons vivants dans sa concavité; ces pigeons sont maintenus par un faux fond en métal, qui est soutenu par deux petits crochets à ressort, attachés à deux fils de fer qui correspondent intérieurement au bouton placé sur le couvercle. En tournant un peu ce bouton, les fils de fer font écarter les petits crochets, et le faux fond, que rien ne soutient plus, tombe dans la marmite avec les pigeons.

L'effet de cet appareil est celui d'un siphon de tonnelier, quand on transvase une pièce de vin. La marmite étant emplie d'eau, et suspendue au crochet creux qui correspond à l'anse du vase et au vide du montant percé du chevalet, si une personne, étant sous le théâtre, aspire un peu avec la bouche l'extrémité du montant passé au travers du plancher, alors il s'établit aussitôt un écoulement qui ne cesse que quand il n'y a plus d'eau dans la marmite, parce que l'air atmosphérique, pressant sur l'eau, la force de monter entre les deux parois du vase jusqu'à l'anse, et de là dans le crochet qui la fait passer dans le vide du mon-

tant, pour tomber dans un réservoir placé exprès sous le théâtre, à l'endroit du plancher où passe le bout du montant par lequel l'eau s'écoule.

C'est pour donner le temps à l'eau de s'écouler, que les prestidigitateurs font une espèce de parade, qui a encore l'avantage d'amuser l'assemblée. Ils demandent deux jeunes gens qui viennent sur le théâtre. Ils habillent l'un en petite cuisinière, et l'autre en cuisinier, et ce travestissement, qui emploie beaucoup de temps, égaie les spectateurs.

On comprend que le faux fond du couvercle, étant tombé dans la marmite, cache entièrement les pigeons morts qui y sont restés.

SECTION XXXII.

Service de café à la minute.

On conviendra qu'il est fort agréable, après son dîner, d'aller à un spectacle de prestidigitateur, parce que, indépendamment des miracles dont l'esprit et les yeux sont régalés, on peut encore s'attendre à jouir de quelques surprises flatteuses pour le goût et l'odorat.

Au moment où on s'y attend le moins, on vous offre d'excellent café d'un arome digne d'un prince.

Voulez-vous autre chose? le magicien prend une bouteille, et en fait sortir toutes les liqueurs que l'on désire; c'est au goût de chacun. La saveur et le parfum de ces liqueurs sont tellement délicieux, que le nectar n'est, en comparaison, que du petit lait; du moins c'est le sentiment de ceux qui ont goûté ce breuvage des dieux.

Notre sorcier, qui est toujours galant, met une perruque dans une boîte, et, en faveur des dames, il la métamorphose en une quantité de jolis bouquets. Non content de cela, il met des boules de caoutchouc sous des gobelets, et, d'un coup de baguette magique, elles sont changées en oranges du Portugal. La distribution en étant faite, il emprunte un chapeau, y met la main, et voilà une pluie de bonbons qui tombe sur l'assemblée.

Enfin, le théâtre d'un prestidigitateur est un véritable pays de cocagne, et ceux qui vont le visiter peuvent compter qu'un joli dessert les attend.

Et qu'on ne pense pas que le pouvoir du prestidigitateur ne s'étend que sur les liqueurs, les fleurs et les bonbons: voici qui va nous prouver qu'il peut davantage.

Dans une séance de magie blanche, à la distribution des liqueurs, un monsieur refusa, en disant qu'il n'en buvait qu'après avoir dîné, et que, n'ayant pas encore mangé, il le remerciait. Le physicien répondit: « Qu'à

cela ne tienne, Monsieur, vous n'avez pas dîné à l'heure qu'il est : eh bien ! afin que votre estomac n'en souffre pas, je vais vous offrir quelque chose de substantiel. »

Il prit un pavé qui n'était plus de service, le couvrit un moment, fit jouer la baguette, et découvrit une superbe dinde aux truffes, qui faisait envie à tout le monde. Le monsieur se mit à table sans façon, fêta la dinde aux truffes, et la bouteille magique lui fournit tous les vins et les liqueurs qu'il préférait.

Mais, dira-t-on, d'après cela, il ne faut pas chanter trop haut la générosité du prestidigitateur, et le croire doué d'une humeur prodigue : ce qu'il offre si gracieusement ne lui coûte rien que le coup de sa baguette féerique. D'ailleurs, nous voyons qu'avec des cailloux ou de la brique pilée, il prépare un café qui ne le céderait pas en qualité à celui de Moka ; avec des écailles d'œuf, il fait du sucre, et, pour se procurer de la crême, il ne lui faut qu'une poignée de son. Messieurs les limonadiers et les maîtres d'hôtel devraient comprendre qu'il serait de leur intérêt de faire un cours de prestidigitation.

Un moment : avant de porter un jugement définitif sur ces effets miraculeux, que l'on écoute la confidence et l'explication de ce secret ; on en pensera ensuite ce que l'on voudra.

Explication. — La pièce qui sert pour ce tour est un vase d'une forme cylindrique, composé de trois pièces, dans le système de celui qui est décrit

sous le n° 1, dans la section XXIII du chapitre II.

La dimension que l'on donne à cette pièce pour le salon est, sans y comprendre tout le piédouche, de 22 centimètres environ de hauteur, sur 9 de diamètre. Pour le théâtre, on la fait beaucoup plus grande.

Quant à sa construction, la différence qu'il y a avec le vase aux tabatières, c'est qu'on ajoute à celui dont il est question maintenant, une petite pièce faite comme un couvercle de boîte ronde.

A cette pièce est soudé, en dessous, un fil de fer qui passe dans un ressort à boudin, et qui se prolonge jusqu'au fond du piédouche qui est percé, et auquel il s'attache, parce que l'extrémité de ce fil de fer est courbée en crochet qui se cramponne de lui-même au bord du fond dudit piédouche. Ce fil de fer a deux emplois : il maintient la petite pièce dans le fond du vase par le moyen du crochet, et maintient aussi le ressort à boudin dans son mouvement.

Si l'on fait couler le crochet qui tient au fond du vase, il rentre dans le trou fait au pied; le ressort se détend, et ce couvercle, dont l'ouverture est en dessus, vient se présenter au niveau de l'embouchure du vase, et semble lui-même être cette embouchure.

Dans le fond de la couverture en forme de dôme qui couronne la première pièce qui couvre les deux autres, dans ce fond, dis-je, est pratiqué un petit mécanisme qui consiste à faire mouvoir trois petits crochets plats qui s'écartent ou se resserrent en tournant ou en détournant un peu le bouton qui surmonte la couver-

ture. Quand ces crochets s'écartent, ils entrent dans une rainure faite au bord de la pièce du milieu, en rabattant ce bord en dedans, de sorte que, quand les bouts de ces trois crochets sont entrés dans la rainure, on peut, en tirant le bouton, enlever ensemble la pièce de dessus et celle du milieu. Cette pièce du milieu est à double corps, comme dans la boîte aux tabatières, et c'est de même entre les deux corps qu'entre la troisième partie, qui est celle que supporte le piédouche. N'oublions pas de dire que le bord de cette troisième partie est aussi rabattu en dedans, pour retenir le cercle en forme de couvercle, quand il remonte poussé par le ressort à boudin. Quand ce cercle ou fausse ouverture est remonté, en mettant la pièce du milieu, il est poussé par le fond de cette pièce jusqu'en bas, et le crochet qui doit l'assujétir dans le fond du vase, comme je l'ai dit, se place de lui-même et s'accroche au fond du piédouche.

Il est à peu près impossible de décrire clairement une pièce mécanique composée de plusieurs parties et de beaucoup de petits riens, qu'il faut pourtant connaître. Les planches mêmes seraient insuffisantes pour se faire bien comprendre. Ces descriptions ne peuvent être qu'obscures pour les personnes qui sont étrangères aux arts mécaniques : des ouvriers intelligents seuls pourront les entendre.

Ce qui pourrait prouver combien ces descriptions d'instruments de physique amusante sont fastidieuses, c'est qu'aucun de ceux qui ont écrit sur la prestidigi-

tation n'a eu le courage de l'entreprendre sérieusement. Ozanam, Guyot et Decremps, qui sont les seuls, du moins en France, ne donnent sur ce sujet que très-peu de détails, et rien qui puisse satisfaire le lecteur, malgré les planches dont ils se sont servi.

Je n'ai donc eu d'autre espoir, en me livrant à ce travail ingrat, que de donner une idée de toutes ces pièces, et de faire connaître les moyens employés pour provoquer l'étonnement.

Comme je l'ai déjà dit, on trouve ces instruments tout faits; l'essentiel est de savoir en faire usage et de les faire valoir; c'est à l'enseigner que je me suis appliqué.

MANIÈRE DE FAIRE LE TOUR.

Il faut trois vases comme celui qui vient d'être décrit. La pièce mobile qui doit représenter l'ouverture du vase est enfoncée et maintenue par le petit crochet qui s'agrafe au fond du piédouche.

A chacun des vases, on emplira la pièce du milieu, l'une de café en liqueur, très-chaud; une autre, de crème, aussi très-chaude, et la troisième de sucre. On tournera un peu le bouton qui surmonte la couverture, afin que les trois crochets mobiles qui sont sous cette couverture se cramponnent dans la petite rainure faite sur les bords de la pièce du milieu dudit vase.

On aura trois moyennes caisses, que l'on emplira au tiers environ, l'une de café en grains, *si l'on ne veut pas y mettre de cailloux*, une autre de haricots, et la troisième de son.

On enlève, par le bouton de chaque vase, la pièce de dessus et celle du milieu, qui est pleine, qui vient avec la première, puisqu'elle y tient au moyen des trois petits crochets du haut. Ensuite on prend la troisième pièce, qui représente le vase proprement dit : celle, enfin, qui est sur le piédouche, et qui contient la petite pièce mobile en forme de couvercle de boîte dont il a été fait mention.

On couche le vase qui doit contenir le café dans la caisse où est le café en grains. On l'emplit d'abord entièrement et on la vide de haut dans la caisse, pour faire voir que le vase était réellement plein, et donner l'idée de la quantité de café qu'il contenait. Mais, feignant de l'emplir de même la seconde fois, on détache le crochet cramponné sous le piédouche. La petite pièce remonte, on y met quelques grains de café en faisant le geste d'en mettre beaucoup, et on pose le vase sur la table. Ce vase paraît alors tout plein de café en grains, quoiqu'il n'y en ait que très-peu à la superficie.

On remet sur ce vase les deux parties que l'on avait enlevées ensemble, et on détourne le bouton, afin que la pièce de dessus ne tienne plus à celle du milieu, qui est pleine de café chaud en liqueur.

On se rappelle qu'en mettant ces deux pièces sur la troisième, le fond de la partie du milieu repousse la

fausse ouverture du vase, dont le crochet se place de lui-même sous le piédouche.

Maintenant, si l'on retire par le bouton la pièce qui couvre les deux autres, le vase du milieu se montrera tout rempli de café tout fait.

On opère de même avec les deux autres vases. Pour le sucre, on prend la caisse aux haricots, et pour la crême, on prend la caisse où est le son. On sent bien que l'on pourrait se servir de tout autres substances que celles qui viennent d'être désignées : ce choix est tout-à-fait indifférent.

On retire la première pièce de chaque vase, et on fait la distribution du café, du sucre et de la crême.

Comme toutes ces choses sont offertes à l'assemblée, il faut que les vases soient de la plus grande propreté. Si l'on ne se les procure tout en argent, il faut qu'ils soient au moins solidement argentés. Ceux que les constructeurs d'instruments de physique amusante fournissent ne laissent rien à désirer sous ce rapport.

Si cette édition est favorablement accueillie du public, je me propose de la faire suivre d'un supplément composé de tours nouveaux; mais comme ces tours n'ont jamais paru, et que, n'étant encore à la connaissance de personne, on ne trouverait pas les instruments nécessaires pour les exécuter, je joindrai des planches, quand cela sera utile, aux explications que j'en donnerai.

Tous les prestidigitateurs savent que, pour faire *sauter la coupe*, *filer la carte*, *glisser la carte*, etc., on ne peut éviter un mouvement brusque des mains, que l'on est obligé de couvrir par d'autres mouvements peu naturels et qui, n'étant pas motivés, nuisent à la bonne exécution. Pour obvier à ces inconvénients, j'ai cherché et trouvé le moyen de perfectionner ces principes, que je peux exécuter d'une manière imperceptible, bien que l'on ait les yeux fixés sur mes mains.

J'ai essayé d'expliquer et de faire comprendre ces moyens; mais j'ai vu à regret qu'il est certaines actions manuelles, surtout en fait de prestidigitation, qu'il est très-difficile, sinon impossible de décrire intelligiblement. Ce n'est que par les yeux que ces mouvements de mains et de doigts peuvent entrer avec facilité dans l'entendement.

Il en est de même pour le jeu des gobelets avec des boules de cuivre, dans lequel la réussite ne dépend

que d'un léger coup de main donné d'une certaine manière, qu'on ne peut que sentir, mais non exprimer, et que l'on peut très-bien saisir en le voyant faire, si le démonstrateur veut l'indiquer.

Cependant, je ne désespère pas de trouver le moyen de me faire entendre. Si je suis assez heureux, je ne manquerai certainement pas d'en avertir les amateurs, dans le supplément que je projette.

Comme je me suis mis à la disposition des souscripteurs du présent ouvrage, si quelques-uns de ces messieurs désiraient se former un petit cabinet de physique amusante, je m'offre de les diriger dans le choix des instruments.



ADRESSES

Des constructeurs d'instruments de physique amusante et de magie blanche, où l'on pourra trouver toutes les pièces dont il est parlé dans le courant de ce traité.

A Paris.

MM. Paul FOURNAY, rue Ognard, 5, pour les instruments en cuivre et en fer-blanc;

DEVAUX, mécanicien, rue Neuve-Coquart, 8;

DUBOIS (P.-J.), tourneur-tabletier, rue Phélipaux, 11, ci-devant rue Royale-St-Martin, 19;

GALLET (aujourd'hui sa veuve), tient tous objets de physique amusante, rue de la Tabletterie, 9;

Amand DIETTENNBERGER, rue Phélipaux, 28, pour automates mécaniques et pièces de fantaisie;

AUBERT, rue Greneta, 3, ferblantier pour instruments de physique amusante.

Si un changement de domicile avait eu lieu chez quelques-unes des personnes sus-nommées, on pourra consulter l'*Almanach du Commerce de Paris*, pour rectifier l'erreur.

A Reims.

On pourra s'adresser avec confiance, à M. TRICOUT-DREXEL, mécanicien, rue du Petit-Four, à l'établissement orthopédique, pour toutes les pièces relatives à la physique amusante.

FIN DU DEUXIÈME VOLUME.

TABLE

DES MATIÈRES CONTENUES DANS CE VOLUME.

CHAPITRE PREMIER. — *Choix de petits tours de table, ou tours de société.*

CHAPITRE DEUXIÈME. — *Tours de salon.*

FIN DE LA TABLE.

Reims. — Imprimerie de A. HUET, rue de l'Arbalète, 22.

